ATARI • AMIGA • PC • 3DO • CD ROM • CDI

joystick N° 43 • NOV. 93

NOVEMBRE 93

joystick

JOYSTICK MAG

LES JEUX SUR MICRO

EXCLUSIF
Elle est bien là!
Tout sur la 3DO

Cartes vidéo, Son, CD ROM...
Offrez du hard à votre PC

LORICIEL
crée le jeu en relief

CONCOURS
Devenez testeur d'Ultima 8 chez Origin 3 semaines offertes aux U.S.

REBEL ASSAULT SUR CD ROM

NOVEMBRE 1993 • 25 F

43

joystick

LE FILM, LE JEU:
ÇA VALAIT LE COUP D'ATTENDRE 65 MILLIONS D'ANNÉES

JURASSIC PARK™

LES TESTS:
SHADOW CASTER • PC
ELITE 2 • AMIGA
GOAL • OVERDRIVE •
RETURN TO ZORK •
GOBLINS 3...



N° 43 • NOVEMBRE 1993 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • CANADA : 6,95$ • PORTUGAL CONT : 600 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 40F

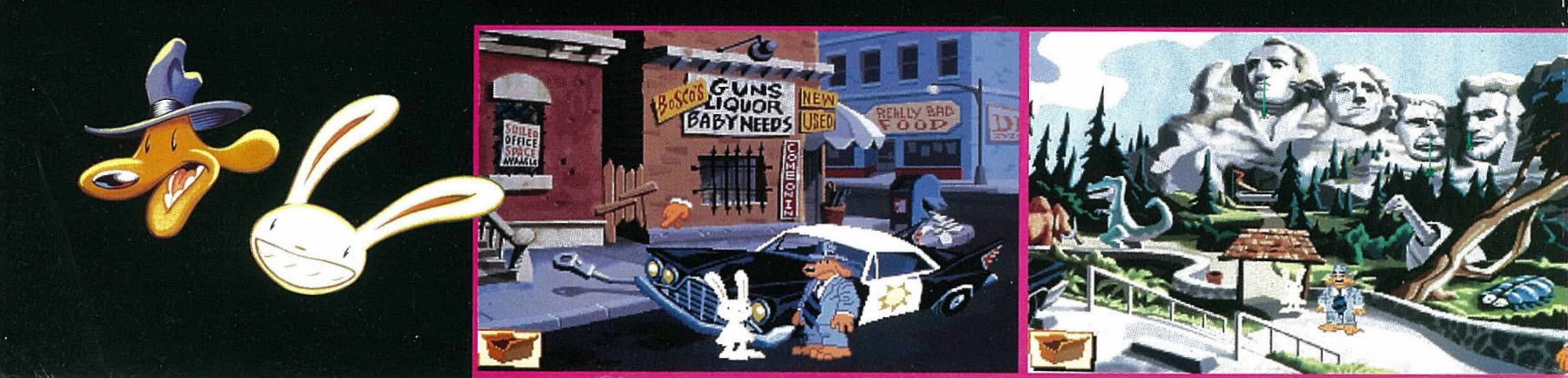
19
93
L'année LucasArts™

SAM & MAX HIT THE ROAD™

Une nouvelle aventure LucasArts tirée de la BD de Steve Purcell!

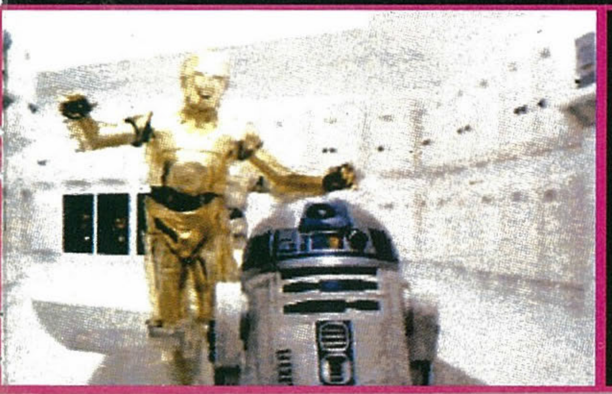
Vous jouez le rôle de Sam, un chien détective privé, accompagné de son acolyte Max, un lapin fauteur de trouble. Partez à la recherche de Bruno-le-Bigfoot à travers les Etats-Unis. Plusieurs innovations figurent dans Sam & Max Hit the Road™ : des graphismes plein écran et un sytème d'icônes pour gérer vos actions.

Bientôt sur votre PC, version française intégrale




STRENGTH
PILOTS
SCORE


STRENGTH
PILOTS
SCORE




STRENGTH
PILOTS
SCORE


LUCAS
Arts

sommaire

JOYSTICK N°43 • NOVEMBRE 1993

EDITO

Ce mois-ci, comme on dit quand on veut signifier que c'est bien de ce mois-ci qu'on parle et pas du précédent, ou du suivant, ou d'un autre pris au hasard dans la longue liste des mois qui se succèdent depuis un bon moment et vont continuer à se succéder pendant encore un certain temps (au XIXe siècle, ce procédé littéraire s'appelait: "tirer à la ligne"), il n'y a pas de courrier des lecteurs. Enfin, si, on en a reçu, comme d'habitude, mais on ne publie rien. Deux raisons à cela: actualité chargée, d'une part, et Mic Dax déchargé, d'autre part. Il est épuisé par des vacances récentes, n'arrive pas à s'en remettre et nous a prié de vous transmettre ses excuses. Vous retrouverez ses "schbling! Impossible" le mois prochain (qui est celui qui suit immédiatement ce mois-ci).

En revanche, vous allez découvrir un nouveau testeur, "150". C'est un drôle de nom, non? Il vous en expliquera sûrement l'origine lui-même un de ces quatre. Il officie sur PC.

Test majeur ce mois-ci: Jurassic Park. Puisque vous avez déjà probablement acheté Dinosaures Magazine n°12, la casquette Jurassic Park, le T-shirt JP, le cassoulet JP qui fait péter comme un dinosaure, le stégosaure qui hoche la tête sur la banquette arrière de la voiture, le ptéranodon qui fait peur à la petite sœur, le kit "Préhisto 2000" qui contient des tyrannosaures à monter soi-même, le collier à dent de mammouth et le joystick en forme de corne d'auroch, il ne vous reste plus qu'à acheter ce jeu et on pourra passer à une autre mode.

Un autre revenant du passé lointain: Elite II, probablement le jeu le plus retardé du monde. Peut-être pas 65 millions d'années, mais pas loin. Ça y est, il sort, en même temps que Goal sur PC, alias Kick Off 3. Et que Return to Zork, lui aussi un revenant mythique, mais drôlement amélioré par Activision.

Pendant qu'on y est, on a testé la 3DO pour de vrai, car elle est sortie aux USA et on l'a dans nos bureaux. Le premier jeu disponible est passé au crible de nos critiques, et on en a profité pour examiner tous les prochains jeux prévus.

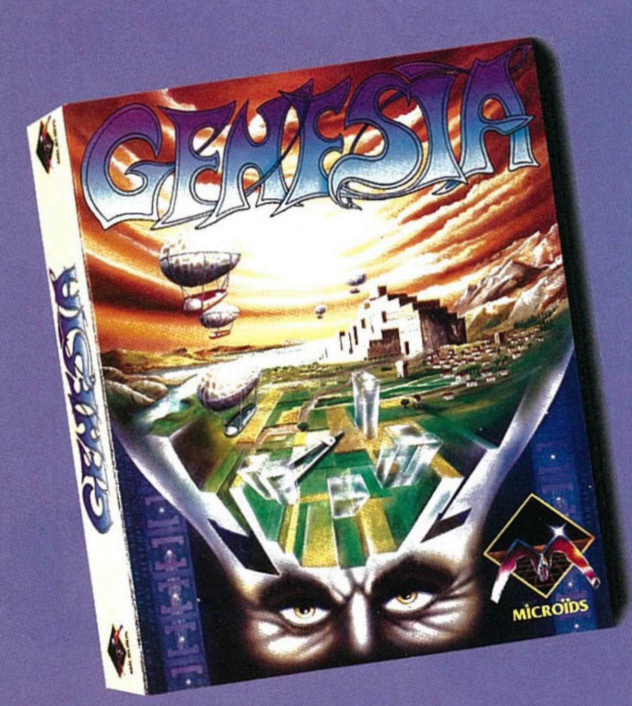
Pour en finir avec ce numéro, ajoutons simplement que nous publions la soluce intégrale de Prince of Persia (et pas le genre de soluce intégrale "à suivre" sur douze numéro, non; plutôt le genre de soluce intégrale qui est complète et qu'on passe en une seule fois); que nous détaillons Jim Power sur PC, cet incroyable jeu de Loriciel qui est en relief avec des lunettes, mais qui est parfaitement normal sans les lunettes; et enfin, que nous interviewons le patron de Maxis et le chef de projet de Sim City 2000, et là, mes amis, au secours! On peut les remercier bien bas de ne pas avoir fait Sim Dino.

Dans les mois qui viennent (en d'autres termes, ceux qui suivent celui dans lequel on se trouve, de manière adjacente et concomittante), on va se pencher un peu plus sur le hard. Les cartes son, vidéo, les interfaces, bref, tous les petits bidules qui transforment un ordinateur pourrave en Studio Virtuel de Création Rapide et Clinquant Absolument Super.

Rendez-vous au Supergames Show le mois prochain (= qui suit immédiatement celui dans lequel on évolue) (si vous êtes déjà en train d'évoluer au mois de novembre, rendez-vous ce mois-ci).

MICHEL DESANGLES

Vous avez un AMIGA ou un PC ... QUELLE CHANCE !



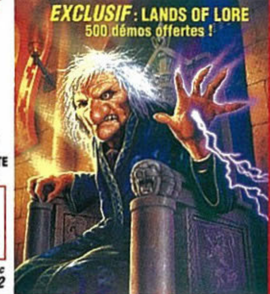
349 F
(port compris)
seulement
au lieu de ~~629~~ F

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

ATARI - AMIGA - PC - MAC - CD ROM - CDI
JOYSTICK N°41 - 25F
joystick
LES JEUX SUR MICRO
SUPPLÉMENT GRATUIT



chaque mois: tous les jeux sur CD
COMMODORE QUITTE LE NAVIRE MICRO ?
un pari sur l'avenir avec la console CD 32
EXCLUSIF : LANDS OF LORE
500 démos offertes !



EPILEPSIE : LA FRANCE VEUT LA MORT DES JEUX VIDÉO
JOYSTICK dénonce le scandale !

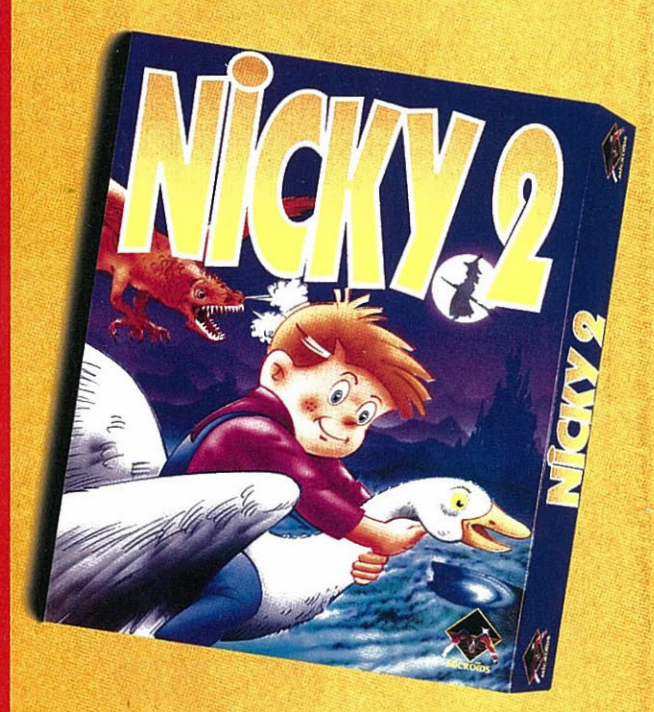
1 AN 11 NUMEROS

1 JOYSTICK arrive chez vous avant sa sortie en kiosque. Cool !

2 Les annonces que vous voulez faire passer sont prioritaires. Super !

3 Vous disposer de 120 minutes de connexion sur 3614 JOYSTICK. Génial !

Vous avez un ST ... QUELLE CHANCE !



299 F
(port compris)
seulement
au lieu de ~~579~~ F

JE M'ABONNE

☐ **J'AI** ☐ **UN AMIGA OU** ☐ **UN PC**

Cochez la case correspondant à votre micro

CT 023 CC 43

JOYSTICK 1 an : 11 numéros	280 F
+	
GENESIA	349 F
=	~~629 F~~
POUR VOUS	(Port compris) **349 F**

☐ **J'AI UN ST**

CT 024 CC 43

JOYSTICK 1 an : 11 numéros	280 F
+	
NICKY 2	299 F
=	~~579 F~~
POUR VOUS	(Port compris) **299 F**

Tarif pour la France métropolitaine uniquement. Vous pouvez acquérir séparément Genesia pour 349 F, Nicky 2 pour 299 F et 11 numéros de Joystick pour 280 F. Offre valable 2 mois, exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.

OUI, J'EN PROFITE !

Je renvoie vite ce bulletin avec mon règlement à :
JOYSTICK Abonnements,
90, rue de Flandre
75947 PARIS CEDEX 19

Je vous règle par :

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal

☐ mandat (à l'ordre de H.D.P.)

Nom : ____________________

Prénom : ____________________

Date de naissance : ⎣_⎦ ⎣_⎦ 19⎣_⎦

Sexe : M ☐ F ☐

Adresse : ____________________

____

Code postal : ⎣_⎣_⎣_⎣_⎣_⎦

Ville : ____________________

Ordinateur : ____________________

Pseudo : ____________________

(pour profiter du 3614)

TIME ELAPSED 2:21

SCORE 223 675

So

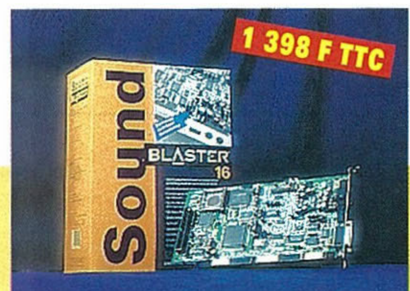
s



Sound Blaster 2.0
C'est la carte audio de base.
Si tu l'as pas, tu meurs !
Compatible avec des milliers de logiciels : jeux, musique, éducation et multimédia.
A avoir absolument pour détonner à plein tube... Version française.



Sound Blaster Pro
Ton PC explose avec la carte audio stéréo 8 bits Sound Blaster Pro 100% compatible avec la Sound Blaster de base.
Version française.



Sound Blaster 16 Basic
Tu parles... ça marche! La qualité du son CD, ce n'est qu'un début : tu peux lui ajouter le circuit Advanced Signal Processor (460 F TTC) et l'expandeur MIDI Wave Blaster (1 739 F TTC). Géant !
Version française.



DRAW!

Pour la quatrième fois, le concours organisé par Corel, a récompensé les meilleurs dessins réalisés avec le logiciel Corel Draw ! (il n'y a rien là d'extraordinaire, le point d'exclamation ne ponctue pas la phrase mais fait partie du titre). Huit artistes infographistes ont été primés. Nous vous présentons ici les œuvres de deux d'entre



eux: Joe Donnely (Canada), premier prix dans la catégorie Barre/graphe et Steve Bain, premier prix dans la catégorie Dessin Technique. A l'issue de ce concours, le prix d'excellence s'est vu attribuer la somme de 50 000 dollars (25 bâtons) et les 6 autres, une configuration informatique de 15 000 dollars. Le vainqueur de la catégorie Étudiant a pour sa part empoché 3000 dollars et les 56 finalistes ont reçu des prix offerts par Panasonic, Adaptec, Tektronix, Microsoft et bien entendu Corel. Il n'est pas trop tard pour participer au prochain concours. A vos cassettes. Euh... à vos palettes (graphiques).



SON OF...

Incroyable ! Le fils de Sir Clive Sinclair, Crispin Sinclair (au secours !), vient de lancer en Angleterre une société de vente par correspondance spécialisée dans les jeux PC. Si il tient les mêmes délais que son père, les "livraisons sous 15 jours" risquent fort de devenir des "livraisons sous 15 jours sous réserve de disponibilité. Disponibilité : pas avant deux ans, et encore, si le vent est bon". Tiens bon la barre, Crispin.



GAMEBOOK

Three-Sixty, avec son dernier jeu "Victory at Sea", inaugure le concept de "Gamebook" : pendant le jeu, à tout moment, on peut consulter directement à l'écran l'équivalent électronique d'un bouquin de 500 pages extrêmement détaillé et pourvu de nombreuses photos, traitant bien sûr du sujet du jeu, dans ce cas la seconde guerre mondiale. Il existait déjà "l'aide intégrée", voilà qui inaugure la "référence intégrée".



MONSTRES

Clive Barker, auteur et réalisateur d'entre autres Hellraiser et Nightbreed (alias "le film tarte à la crème avec trop de crème"), vient de signer avec Virgin un contrat dont on ne sait pas s'il recouvre les droits d'adaptation d'œuvres déjà publiées ou un nouveau travail, mais dont on est sûr qu'il en sortira quelques monstres bien répugnants et bien baveux. Les premières images qui bougent seront prêtes mi-94.

DSP

Aux États-Unis, Ibis Software vient de sortir un logiciel qui permet d'apprendre la musique sans toucher à un ordinateur, en d'autres termes, la vraie musique, celle qui est faite à la main et roulée sous les aisselles. Le programme se sert du DSP (processeur de signaux digitaux) qui équipe certaines cartes sonores pour reconnaître la hauteur des notes que l'on chante ou que l'on joue. Il peut ainsi afficher des notes, vous demander de les jouer, et commenter vos erreurs, ou corriger votre chant. Comme c'est fait pour apprendre la musique, la vraie, l'écologique, celle qui tâche les mains mais remplit les ventres, il n'y a aucune manière de brancher quoi que ce soit de MIDI dessus.

TRAFIC AÉRIEN 1

L'association Pilotes Virtuels se propose de regrouper les fanas de Flight Simulator 4 et 5 au sein d'une association. Pilotes Virtuels, qui comporte une cinquantaine de membres, édite chaque mois un magazine sur disquette et prodigue conseils et trucs et astuces aux pilotes sur micros. L'adhésion, qui coûte 200 francs, donne droit à un abonnement de 13 mois si vous répondez avant le 15 octobre. L'association se propose aussi de mettre en relation les créateurs de décors ou d'appareils pour FS et surtout d'obtenir des prix de gros sur le matériel. N'empêche, une disquette tous les deux mois sur 13 mois, c'est étrange. Bref, pour débrouiller tout ça, renseignez-vous à Pilote Virtuels de France, 1498 av. de la Libération, 62780 Cucq, France.


N'ATTENDEZ PLUS LE PROCHAIN MATCH DE L'O.M.
JOUEZ AVEC LES CHAMPIONS D'EUROPE DANS
UNE FANTASTIQUE SIMULATION DE FOOTBALL!!

news

SSI INNOVE

Enfin du nouveau chez SSI avec un jeu qui s'annonce particulièrement avant-gardiste. Dans Dungeon Hack, vous allez enfin diriger un personnage dans un monde fantastique médiéval. Mieux encore, le but du jeu est absolument révolutionnaire puisqu'il s'agit d'explorer un souterrain (dungeon = cachot, on ne le dira jamais assez). Bon, jusque là, on se demande où est la grande nouveauté. Elle est après le point. La grande nouveauté (vous voyez), c'est que le jeu est entièrement paramètrable. Attention, il ne s'agit pas d'un construction kit mais d'un véritable jeu avec



des tas de personnages (des tas = 40). Simplement, en début de partie, vous pourrez dispatcher les monstres et énigmes aux quatre coins de votre souterrain, et ce de façon aléatoire ou à la main. Il paraît qu'il y a 4 milliards de possibilités. C'est Tonton Stéphane qui va être content pour faire paraître la solution du jeu. Pour le reste, la chose sera en 3D 256 couleurs, en français et tournera sur PC et compagnie. D'après l'éditeur, le jeu devrait concurencer Underworld, Might and Magic et autres Land of Lore. D'après moi, ça m'étonnerait que SSI réussisse un coup pareil mais il ne faut pas dire "fontaine, je ne boirai pas de ton eau" même si l'on a été échaudé en tombant dedans. Enfin bref, si le ramage est à la hauteur du plumage, le produit risque d'arriver sur le marché comme un chien dans la soupe. Bon, je vais aller me coucher, je crois.



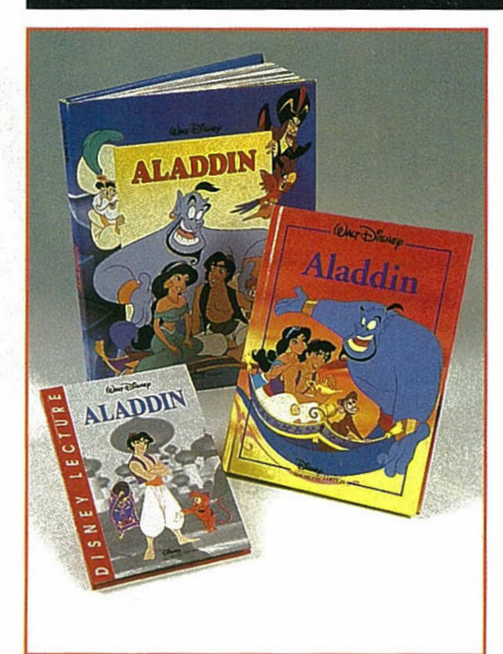
AT&T ON LINE

AT&T, la première compagnie téléphonique américaine, vient d'acheter 20% des parts de la section télématique de Sierra On Line, autrement dit du serveur Sierra Network, exclusivement consacré pour l'instant aux jeux de la marque et à des jeux multi-utilisateurs en temps réel. Comme AT&T a des parts dans 3DO, on voit l'avantage: les utilisateurs de 3DO pourront se connecter sur ce réseau et jouer contre d'autres joueurs humains, avec la qualité graphique de la 3DO. On peut dire qu'AT&T, première compagnie téléphonique américaine, bouge. Et que dans ce domaine, France Telecom, première compagnie téléphonique française, ne bouge pas. Ce qui est dommage, parce qu'en 1997, quand le téléphone ne sera plus un monopole d'état, les utilisateurs auront le choix entre plusieurs compagnies, et prendront celle qui offre le plus grand nombre de services. France Telecom? Non, je ne crois pas.

JAGUAR

Quelques éditeurs importants ont déjà signé des contrats de licence pour développer sur la Jaguar d'Atari (à propos de laquelle il est inutile de nous poser des questions, on vous dit absolument tout ce qu'on sait à mesure qu'on l'apprend, promis, on ne vous cache rien) : Anco, Krisalis, Loriciel, Maxis, Microids, Ocean, Silmarils, Titus et US Gold. Les Français ne sont pas en retard. Sauf quand il s'agit d'aller à Béthune (Loi des références comiques n°76 : chaque publication est tenue de publier au moins une référence comique, même de manière détournée, à l'affaire qui passionne la France au moment où l'article est publié. Ici, il s'agit de l'affaire O.M./V.A.).

MACHIN TRUC



A l'occasion de la sortie du film Aladin, Disney Hachette Edition y va de sa gamme de produits dérivés, histoire de montrer qu'il n'y a pas que les dinosaures, dans la vie. Sont annoncés des livres illustrés ou en bandes dessinées permettant de retrouver les héros du film ainsi qu'un Making of Aladdin, plus particulièrement destiné aux parents désireux de pénétrer les coulisses du dessin animé. Au programme également, un livre animé.

KAKAOKÉ



Une boîte anglaise, FOS-CD, vient de dépasser le record du monde de bêtise (qui était jusqu'à présent détenu par l'inventeur de la table des matières pour dictionnaire, suivi de peu par François Bayrou) en sortant un CD-Rom nommé "Karaoké Macbeth" qui permet, sur un PC, de voir le texte de la fameuse pièce de Shakespeare défiler à l'écran, afin que dix personnes puissent lire leur rôle de la manière la plus naturelle possible, c'est-à-dire les yeux rivés à l'écran. Anecdote : en Angleterre, on ne prononce jamais le nom "Macbeth" dans un théâtre en dehors de la représentation proprement dite, car c'est réputé porter malheur (comme le mot "corde", chez nous). À la place, on dit: "la pièce écossaise".

HIRED GUNS

RECHERCHONS :
pour opérations spéciales-H/F/Humanoïde.Contrat à durée indéterminée. FORTE REMUNERATION.4 postes disponibles pour mercenaires expérimentés sans scrupule connaissant tous types d'armement.

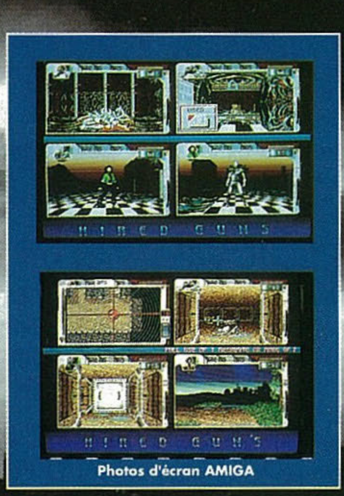
Aurez-vous les tripes !!!

Rejoignez la bande des plus infâmes mercenaires du Système de Luyten pour mener à bien la mission la plus risquée jamais vue.

Dans un monde futuriste high-tech, vous ne vous battrez pas seulement pour finir le sale boulot mais aussi pour sauver votre peau.

"HIRED GUNS" a été salué dans la presse comme le nec-plus-ultra des jeux de rôles multi-joueurs (4 joueurs simultanés).

L'exceptionnelle qualité des graphismes, l'immensité du terrain à explorer et la richesse des 12 Mb de données offrent à ce jeu tout en français et installable sur disque dur une profondeur inégalée.



Photos d'écran AMIGA



Disponible sur Amiga et très bientôt sur PC



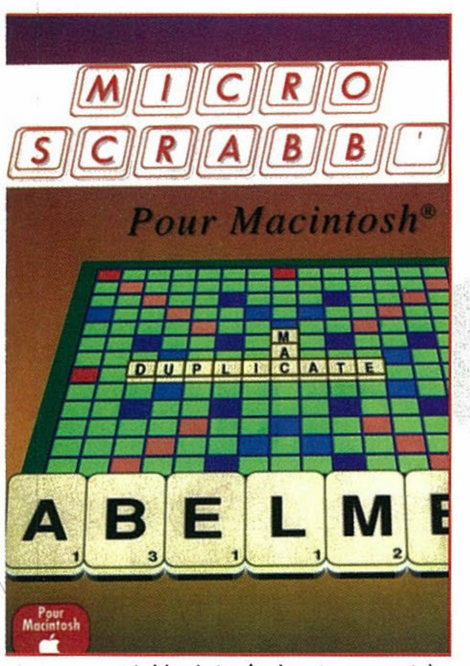
PSYGNOSIS FRANCE 11, rue Bailly - 92200 Neuilly sur Seine

news



PAS CHER

Hyperware, anciennement Logiciel et Média, propose depuis peu une gamme de logiciels vendus dans les grandes surfaces. L'opération semble avoir super marché puisqu'entre juillet et octobre, pas moins de 10 000 pièces ont été vendues pour PC Windows



et Macintosh. La gamme, très variée, comporte des logiciels simples mais peu coûteux (généralement moins de 300 francs). Au programme, Zodiac sur Macintosh (vendu pour Windows sous le nom de Thème Astral ; un mot en passant : l'astrologie étant une fumisterie sans nom, on est passé du stade "informations fausses" quand on calculait à la main, au stade "informations rigoureusement et précisément fausses" depuis qu'on le calcule sur ordinateur), Scrabble, qui permet enfin de jouer en français et une compilation de freewares. Histoire de coller à l'actualité (qui se situe actuellement il y a 35 millions d'années), on trouve aussi Dessine-moi un Dinosaure, logiciel permettant de colorier des... allez, je vous laisse deviner.

DATA HIGHWAY

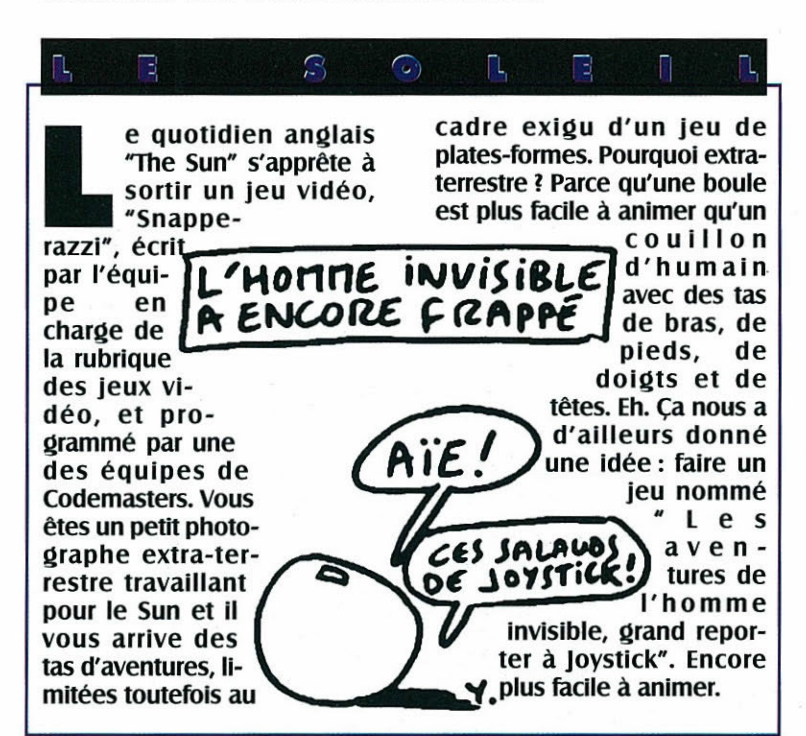
Le monde hi-tech américain vit depuis quelques mois au rythme des aventures de "l'autoroute de données". Il s'agit d'une ligne de télécommunication spécialisée traversant les États-Unis, permettant le transfert de données à très grande vitesse. C'était un des chevaux de bataille de Bill Clinton, lors de son élection, ce qui lui avait valu la bienveillance des principaux patrons de la Silicon Valley. Cette "Data highway" a été remise en question avant de revenir, récemment, sur le devant de la scène, à cause d'une histoire de licence : l'important, quand on envoie des données "sensibles" d'un bout du pays à l'autre, c'est d'être sûr qu'on ne sera pas piraté. La "Data highway" garantit cette confidentialité au travers d'un algorithme de codage, DSS ; l'institut américain a accepté cet algorithme publiquement, en annonçant qu'il serait gratuit. Malheureusement, il est déposé par une société qui refuse obstinément de le laisser tomber dans le domaine public, et pour cause : on estime le marché à un milliard de dollars pour cette société dans les années qui viennent, puisque cet algorithme serait un point de passage obligé du système. La société en question, PKP, est donc en situation de monopole, ce qui bien entendu n'est pas du goût de ses concurrents. Mais le gouvernement, au lieu d'opter pour un autre système de cryptage, a choisi de baisser les bras et a annoncé que finalement, l'utilisation de cet algorithme serait bien assujettie aux conditions de PKP. Ravi, PKP.

LUDO LUDIQUE

Du 30 octobre au 6 novembre 93 se tiendra à Roubaix le "Ludovic", Festival International du jeu Vidéo. Il paraît qu'il s'agira du premier du genre alors ici, à Joy, on est assez impatients d'en savoir plus parce que TOUS les salons dédiés aux jeux sont les premiers du genre depuis pas mal d'années (le premier du genre à être premier du genre doit dater de 1983). Cela dit, la chose s'annonce assez intéressante puisqu'une compétition en direct avec les USA aura lieu pendant le salon. A l'occasion de ce salon seront décernés les Ludovic d'or, d'argent et de bronze. C'est malin, il va bientôt y avoir plus de prix que d'éditeurs. Rendez-vous au Centre International de la Communication de Roubaix.

LE SOLEIL

Le quotidien anglais "The Sun" s'apprête à sortir un jeu vidéo, "Snappe-razzi", écrit par l'équipe en charge de la rubrique des jeux vidéo, et programmé par une des équipes de Codemasters. Vous êtes un petit photographe extra-terrestre travaillant pour le Sun et il vous arrive des tas d'aventures, limitées toutefois au cadre exigu d'un jeu de plates-formes. Pourquoi extra-terrestre ? Parce qu'une boule est plus facile à animer qu'un couillon d'humain avec des tas de bras, de pieds, doigts et de têtes. Eh. Ça nous a d'ailleurs donné une idée : faire un jeu nommé "Les aventures de l'homme invisible, grand reporter à Joystick". Encore plus facile à animer.



HILLAGE

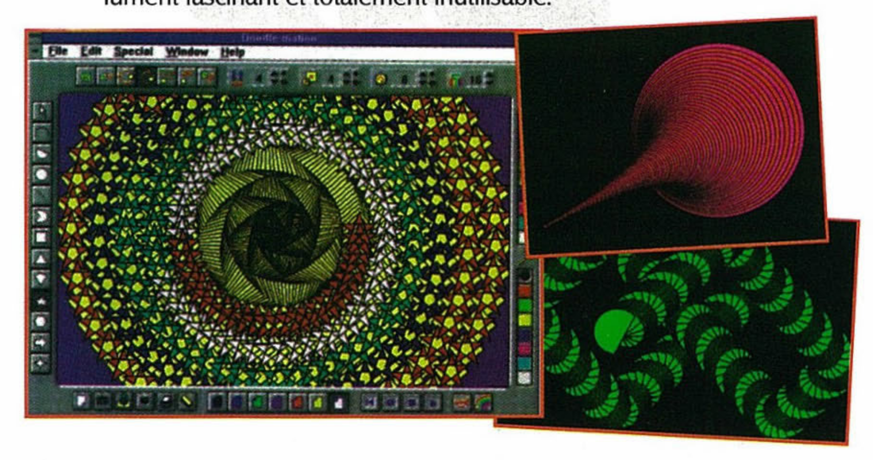
Voilà qui fera plaisir à Moulinex, ex-président du fan-club de Gong, grand amateur de chèvres, macramés et fromage des chèvres pré-citées devant l'éternel, et historien distingué de la musique apaisante, harpisante et hippisante des années 60 : Steve Hillage, membre du groupe Gong, va réaliser la bande-son de "Lawnmower man" de Storm, version CD-Rom. Anecdote : le dernier groupe de Steve Hillage s'appelle "System 7", en hommage à Apple bien entendu.

BAGARRE

Ubi Soft annonce la sortie de Battle of Time, une compilation propre à satisfaire vos instincts belliqueux. Au programme, Battle Isle, un standard idéal pour jouer au wargame sans se prendre la tête, et Perfect General, idéal pour continuer dans la voie du wargame après Battle Isle. On trouve aussi Megalomania, sorte de Popumonger un peu étrange mais assez attachant et First Samuraï, probablement le moins bon des produits de ce pack. La chose sera disponible sur Amiga, PC et PC CD-ROM. Bon, il faudrait peut-être que les éditeurs arrêtent d'utiliser le CD pour faire exclusivement des compilations. A part ça, tout est ok. Ah non, j'ai une fuite dans ma salle de bain. Je suis rudement embêté à cause du voisin. Enfin, c'est pas très grave.

DOODLE-MATION

Alors, qu'est-ce que c'est que ce Doodle-mation de Maxis ? Laissez-moi deviner... Un Sim Doodle ? Un Sim-mation ? En tout cas ça doit être un jeu super, s'il s'agit de Maxis. Perdu, ce n'est pas un jeu et ce n'est pas super. Il s'agit juste d'un bête économiseur d'écran. Maxis, qui est un éditeur original, s'est dit : bon les gars, Origin a fait un super économiseur, Berkeley Software a fait un super économiseur, Sierra a fait un, heu, économiseur. Bon, pour se démarquer, on va en faire un qui ne soit pas super. Pari tenu car Doodle-mation s'annonce particulièrement moche et peu novateur. Des trucs de couleur tournent dans tous les sens. L'art cinétique, c'est cool au musée dans les rétrospectives sur les années soixante mais à l'écran, ça fait mal aux yeux. Tenez, je ne peux pas dire mieux, en français, Doodle-mation, c'est un Télécran. Vous savez, ce truc avec deux boutons, absolument fascinant et totalement inutilisable.



TOP EN STOCK

Aux États-Unis, le magasin Babbage a fait paraître le top ten du mois d'octobre. Top ten, c'est le hit parade des 10 logiciels les plus vendus. Octobre, c'est un mois de l'année. Les États-Unis, c'est le grand pays qui est très fier d'être un grand pays. Mais qu'importe. Le résultat du top ten est assez intéressant. En première place, on trouve Front Page Sports Football Pro, ce qui n'est pas étonnant, vu qu'il s'agit d'un jeu de foot américain excellent. En deuxième place, on trouve Sim City Classic et ça, c'est déjà plus étonnant. Certes, le jeu est excellent mais tout de même assez ancien. Ensuite, X-Wing, Land of Lore, Sim Farm, Day of Tentacle, Warlord 2, Betrayal at Krondor, Stronghold et Links 386. Le "meilleur espoir" est Flight Simulator 5. Tout en s'étonnant de ne pas voir Wing Commander Privateer, on remarquera qu'à l'exception de Sim City qui est sur Mac et PC tous les jeux micros classés sont sur PC. Surprise aussi, Day of Tentacle CD ROM est tout de même en 6ème position. Il paraît que les États-Unis sont toujours en avance sur nous. Espérons que c'est vrai, du moins en ce qui concerne le CD ROM.

POUR NE PAS VIVRE SANS AILES

Décidément très virulant, le petit monde de la simulation de vol n'en finit pas d'essayer de décoller. Une nouvelle association loi de 1901 (c'est-à-dire à but non lucratif) vient de voir le jour. La Fédération Française de Simulation de Vol se propose d'apporter son soutien aux manifestations ayant trait à l'aviation. La tâche sera rude car les possibilités en ce domaine ne manquent pas : meetings, salons, championnats de pilotage sur micro ou simulateurs plus conséquents, tout est possible dans ce domaine. L'adhésion à la FFdS coûte 300 francs. Pour en savoir plus, faites-vous connaître au 62, rue Vasco de Gama, 75015. Avion ? Vasco de Gama ? hein ?

SUPERGAMES SHOW 93

24 AU 28 NOVEMBRE 1993
Parc des Expositions de Paris, Porte de Versailles - Hall 7-2 de 9h à 19h, le samedi jusqu'à 20h
VENEZ!

Cette année, le Supergames Show dépassera tout ce que vous pouvez imaginer. Après deux ans de rôdage, ce salon devient enfin adulte. Jugez-en:

ESPACE SIMULATION

Vous pourrez faire décoller et atterrir tous les avions du monde, avec les conseils de véritables aiguilleurs du ciel, sur des machines comme vous ne pouvez pas vous en payer, et ce sous l'égide de Simul Center, On-Line, Thalion, Alpha Kilo Simulation, Neocom, Tellurian, Monomax Aviation, Microsoft, Digital Integration, Sublogic, Code Rousseau, Eurospace Center, Microprose et 3D Simulation. Excusez du peu.

CREATION GRAPHIQUE

Vous connaissez quelqu'un qui dessine mieux que monsieur Cryo? Non? Nous non plus. Mais cette fois-ci, ils vont s'arrêter de dessiner des fonds étoilés à tomber par terre pour vous expliquer comment on fait.

ESPACE VIRTUEL

Non, rassurez-vous, l'espace est bien physique, mais il présente toutes les nouveautés de la réalité virtuelle que vous pourrez toucher (si l'on peut dire) et essayer. Tiens, vous pourrez tester Star Wing, un tennis, un basket, un golf, le tout parsemé de cadeaux à gagner pour les meilleurs.

CREATION MUSICALE ESPACE EDUCATIF MULTIMEDIA

Vous savez ce dont quoi-t'il s'agit? Pas la peine de vous faire un dessin?

LES EDITEURS

Il y en a beaucoup, on vous les cite dans l'ordre alphabétique. 21st Century, Acclaim, Accolade, Activision, ASCII, Atlus, Autodesk, Bandaï, Bluebell, Bullet Proof Software, Capcom, Cocktel Vision et c'est tout. Ah non, j'ai oublié une page: Cryo, Culture Brain, Cyber Hire, Data East, Delphine Software, Disney Software, Domark , Dunod, Electro Brain, Electronic Arts, Elite, Euro CD, Gremlin Graphics, Hachette, Hatier, Hudson Soft, Infogrames, Innelec, Irem Corp., JVC, Jeux dits, Kalisto, Konami, Lankhor, Loriciel, et voilà. Ça suffira, on a plus de place. Hein? Vous voulez connaître les autres aussi? On voit bien que c'est pas vous qui vous tapez la crampe de l'écrivain! Bon, allons-y: Lucas Arts, Mantelo, Microïds, Microsoft, Millenium, Mindscape, Mirage, Multimedia Manager, Namco, Nathan, Psygnosis, Rythm'n'soft, Silmarils, Sony, Stemtech, Sunsoft, Titus, Toho, Ubi Soft, on y est presque, Unica et US Gold. Pardon? Y a pas Virgin Games? Attendez... Ah si, je l'avais oublié, il est de l'autre côté de la feuille. Donc: Virgin Games. On a oublié quelqu'un? Pardon? Mitterrand? Ah, désolé, ça fait au moins 6 ans qu'il n'a pas programmé un jeu. C'est pour ça qu'on ne l'a pas invité.

LES CONSTRUCTEURS

Eh oui, les fabricants de machines seront là aussi. 3DO, Apple, Commodore, Compaq, Creative Labs, IBM, Intel, Logitech, Mediavision, Nintendo, Orchid, Philips, Pro Swing, Roland, Trojan Products, Tron Link, Tyco, Victor Maxx et Yamaha. Renault et Peugeot n'ont pas pu venir, désolé.

• Y a aussi les journaux, les distributeurs, les revendeurs, mais on n'a pas la place. On ne peut pas faire tenir 15.000 m2 dans une demi-page.

JOYSTICK

Et puis il y a Joystick, aussi, et on vous réserve une surprise pas piquée des hannetons. Vous ne le savez peut-être pas, mais depuis trois mois, nous faisons partie d'Hachette-Disney, un très gros groupe de presse. Avec les moyens dont ils disposent (Eurodisney, c'est une référence, non?), on a prévu quelque chose de gigantissime. Quoi? Eh ben justement, pour le savoir, faut y aller. Toute l'équipe sera là et vous y attend.

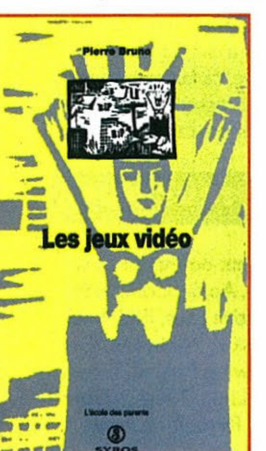
VOUS VOULEZ VOIR, TOUCHER ET ESSAYER TOUTES CES NOUVEAUTÉS FABULEUSES QU'ON VOUS PRÉSENTE À LONGUEUR DE PAGE?

VENEZ AU SUPER-GAMES SHOW 93!

news

MODE D'EMPLOI

Edité par Syros dans la collection l'École des Parents, "Les jeux vidéo" est un livre de Pierre Bruno que je vous conseille d'offrir à vos parents. L'auteur, qui s'est livré à une véritable étude sociologique et même mythologique du phénomène, se propose, en près de 150 pages, de répondre à de nombreuses questions que se posent vos parents sur le danger éventuel que représente le jeu. Si je vous conseille l'ouvrage, c'est que l'auteur ne trouve justement rien de bien grave dans le fait de jouer sur une machine. Quitte à passer quelques heures devant un écran, autant le faire de façon interactive, c'est beaucoup moins dangereux que "La Classe" ou "Sacré Soirée", non ? Bonne idée, le bouquin consacre également un long chapitre à expliquer de façon rudimentaire mais claire comment fonctionnent les consoles et micros. En revanche, un chapitre sur la symbolique du jeu me semble un peu fumeux. Que Double Dragon mette en scène le conflit œdipien, soit, mais qu'est ce que ça prouve ? Etant destiné aux "jeunes", il est normal que ces jeux puissent être mis en parralèle avec les mythes puisque c'est là qu'ils sont venus puiser leur inspiration. En allant encore plus loin, contes et mythes étant justement faits pour présenter des schémas de situations-clef, pourquoi s'étonner de les retrouver un peu partout ? Est-ce qu'un grammairien fait une thèse à chaque fois qu'il rencontre (comme par hasard), une lettre de l'aphabet dans un texte ? Qu'importe, on retiendra de tout ça que le bouquin "Les jeux vidéo" est globalement très intéressant et qu'il coûte moins de cent francs.



AMIGA ON LINE

Après avoir juré leurs grands Dieux qu'ils ne développeraient plus sur Amiga, que le PC était vachement mieux et qu'il n'y avait rien à rajouter, non messieurs, pas de photos s'il vous plaît, Sierra annonce la sortie de King Quest VI sur Amiga 500/600 et 1200. Joli triplet, mais qu'est-ce que vous voulez que je vous dise ? Que le jeu est excellent et que si l'adaptation suit, ça devrait faire un carton ? Que les éditeurs racontent n'importent quoi, pire que les journalistes ? Que tout ça c'est à cause de la bombe qui détraque tout ? Moi je dis : c'est tant mieux pour les possesseurs d'Amiga, et puis voilà.

POMME

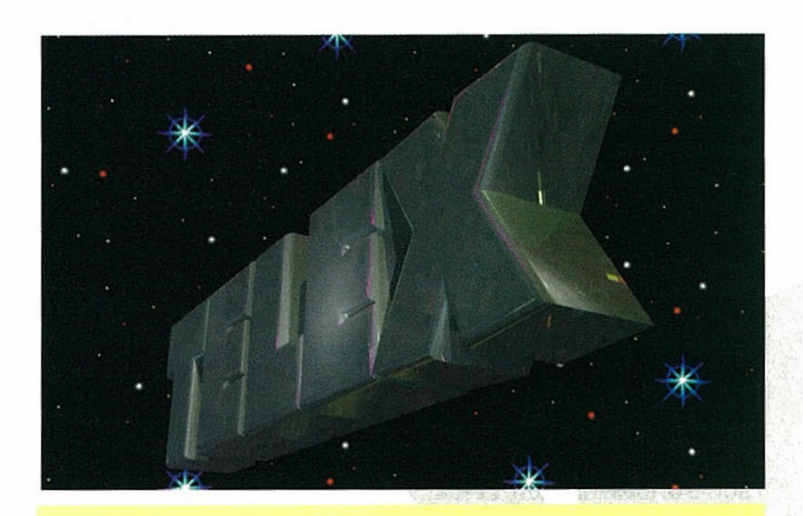
L'histoire se répète : son Newton à peine sorti (c'est un "assistant personnel digital", un bloc-notes-agenda avec écran tactile et reconnaissance d'écriture), Apple doit supporter les critiques qui l'accusent de ne pas avoir pourvu sa machine de suffisamment de mémoire. Elle n'en a en effet "que" 640 Ko. Il y a dix ans, les mêmes critiques reprochaient au Macintosh 128 de n'avoir que 128 Ko de mémoire. Qu'est-ce qui va révolutionner la communication (je n'ose plus dire "informatique", c'est ringard) dans dix ans ? Un petit gadget du genre montre-téléphone-fax-secrétaire-télévision-patins à roulettes, de trois centimètres carrés. Et combien contiendra-t-il de mémoire ? 3, 2 méga-octets, si la tendance se poursuit...

Newtek sort une carte nommée Screamer 3D, qui donne à l'Amiga deux fois la puissance d'un Cray 1, soit 600 Mips, atteints grâce à 4 processeurs RISC cadencés à 150 Mhz chacun. You want the price ? Dans les 60.000 francs...



On vous avait annoncé que On-Line Entertainment allait présenter son Cover Girl Strip Poker à la nouvelle commission de censure pour les jeux vidéo : eh bien, ça y est, le jeu a obtenu son interdiction aux moins de 18 ans. Les éditeurs se frottent les mains à l'idée de tous ces mineurs qui vont l'acheter, alléchés par l'interdiction.





••• L'équipe suédoise à l'origine de Pinball Dreams vient de vendre la licence de son prochain jeu, Benefactor, à Psygnosis : il s'agit d'un mélange de Lemmings et de Lode Runner. Miam ! Prévu au début de l'année prochaine...

••• Le cinquième volet des aventures d'Indiana Jones sera disponible à Noël 94. Bonne nouvelle, mais qu'en est-il du film ?

••• Railroad Tycoon ressort en version Deluxe sur PC. A cette occasion, Ubi Soft propose aux possesseurs de l'ancienne version de l'échanger, moyennant 199 francs, contre la nouvelle. Envoyez vos disquettes et votre chèque à : Ubi Soft, Service Consommateurs Microprose, 28, rue Armand Carrel, 93100 Montreuil.

••• La filiale anglaise de Commodore lance une campagne de pub de 70 millions de francs sur le CD32, dont le personnage principal est un robot qui n'arrive pas à battre sa console. Ça me rappelle quelque chose, mais quoi ?

••• Electronic Arts ayant racheté Origin, le président de celle-ci, Robert Garriott, frère de Richard (alias Lord British, auteur d'Ultima), quitte son poste pour aller occuper les fonctions de vice-président des acquisitions et des nouveaux investissements chez Electronic Arts. Richard reste à son poste et continue à travailler sur Ultima MDCCLXXIV.

••• Acorn, constructeur de l'Archimède (un ordinateur anglais "vieux" de quelques cinq ans pourtant pourvu d'un processeur RISC et de performances excellentes), a décidé de s'implanter à Dusseldorf, en Allemagne. C'est la première fois depuis dix ans (c'était à l'époque avec le BBC) qu'Acorn tente de s'exporter.

••• Tandy commence à construire à Miami son quatrième giga-store, d'une surface de 17.000 mètres carrés, avec 85.000 produits en stock et unn revenu estimé de 60 millions de dollars (350 millions de francs) par magasin et par an. Nom de la chaîne de magasins : "Incroyable univers". On est bien d'accord.

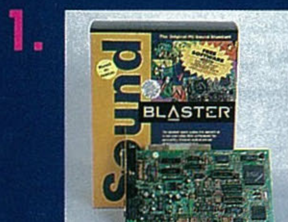
4 OFFRES EXCEPTIONNELLES AVEC SOUND BLASTER, LE STANDARD MONDIAL DU SON SUR PC !



QUATRE JEUX SENSATIONNELS REUNIS DANS UN SEUL PACK !

- ***THE SECRET OF MONKEY ISLAND®****: le jeu d'aventure pour retourner dans le monde mystérieux des pirates, à travers humour, action et dans une ambiance musicale tropicale.*
- ***INDIANA JONES® AND THE LAST CRUSADE™*** *: retrouvez le héros dans sa dernière croisade à la recherche du Graal. Un mystère agrémenté de nombreux effets sonores et des célèbres musiques du film !*
- ***THEIR FINEST HOUR : THE BATTLE OF BRITAIN®****: revivez la célèbre bataille d'Angleterre en devenant un des plus prestigieux pilotes. Un simulateur de vol de qualité !*
- ***BATTLEHAWKS 1942®****: replongez dans les batailles navales du Pacifique de la seconde guerre mondiale. Un simulateur de vol riche en détails historiques dans des décors réalistes.*

1.



Sound BLASTER Deluxe

LE STANDARD SONORE POUR DES CENTAINES D'APPLICATIONS LUDIQUES, EDUCATIVES, MUSICALES ...

Carte sonore 8 bits avec tous ses logiciels sous DOS et WINDOWS, dont les jeux LEMMINGS et INDIANAPOLIS 500.

+



= 589 F HT ! 699 F TTC

2.





LE STANDARD SONORE MULTIMEDIA 8 BITS POUR VOTRE PC

Carte sonore stéréo 8 bits avec interface CD-ROM, accompagnée de plus de 10 logiciels sous DOS et WINDOWS, dont LEMMINGS et INDIANAPOLIS 500.

+



= 919 F HT ! 1 090 F TTC



LA REFERENCE EN MATIERE DE JEU D'AVENTURE SUR PC !

Avec Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide (version française), plongez dans un univers saisissant de réalité, grâce à la dimension des graphismes, des animations, et des musiques tirées des films précédents. Devenez le plus grand aventurier de tous les temps !

3.

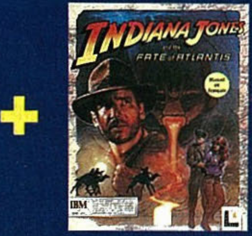


Sound BLASTER Basic 16

LE STANDARD SONORE MULTIMEDIA 16 BITS POUR VOTRE PC

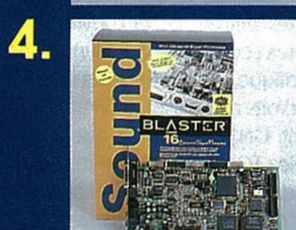
Carte sonore stéréo 16 bits de qualité CD, avec interface CD-ROM, accompagnée de toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.

+



= 1 256 F HT ! 1 490 F TTC

4.

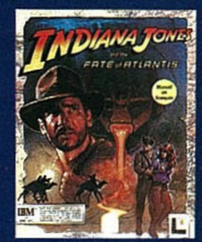


Sound BLASTER 16 A.S.P. MultiCD

L'ULTIME SOLUTION DE LA TECHNOLOGIE DU SON SUR PC

Carte sonore stéréo 16 bits avec 3 interfaces CD-ROM (PANASONIC / MITSUMI / SONY), le processeur de compression en temps réel (ASP*) et toute une gamme de logiciels professionnels sous DOS et WINDOWS.

+

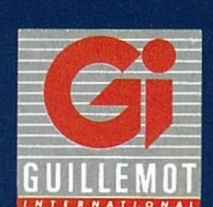


= 1 678 F HT ! 1 990 F TTC

CREATIVE
CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Distributeur agréé en France :
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - Fax 99 08 94 17
Tél (revendeurs) 99 08 90 88 (utilisateurs) 99 08 81 71

*ASP : Advanced Signal Processing



OUI, je souhaite recevoir gratuitement une documentation sur :

- ☐ **Sound Blaster**
- ☐ **Sound Blaster Pro**
- ☐ **Sound Blaster 16**
- ☐ **Sound Blaster 16 ASP**

Nom..Prénom..............................

Société...

Adresse..

....CP...................

Ville...TEL......................

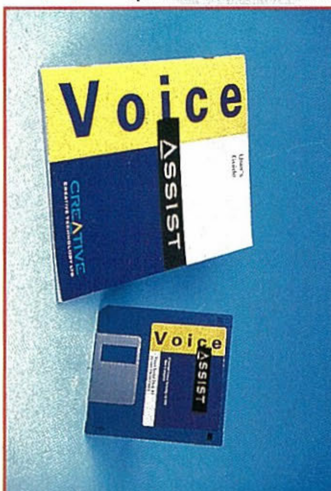
Coupon à retourner à : GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE

T I 118

news

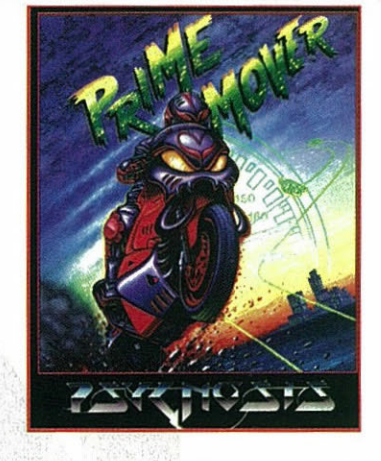
FORMAT. EUH, NON!

Voice Assist, logiciel de reconnaissance vocale jusqu'alors livré avec la Sound Blaster 16 est désormais disponible séparément. Bon, a priori, c'est plutôt le genre de gadget qui fait surtout rire les testeurs, d'autant que le Voice Blaster ne semble pas marcher mieux (ni pire) que les autres produits du même genre. Cela dit, même si la chose n'est pas encore au point, l'engin peut rendre de fiers services aux handicapés. Entre ne rien pouvoir faire ou pouvoir faire un peu, pas question de faire la fine bouche. Le logiciel, qui offre l'avantage de fonctionner, enfin, marchoter exclusivement sous Windows, est capable de reconnaître la plupart des cartes 8 ou 16 bits du marché. Il peut gérer 1024 mots par application et 30 applications, ce qui représente 300 000 mots. Il est à noter qu'avec ce produit, Créative Labs, jusqu'alors connu pour ses cartes (Sound Blaster, Video Blaster) se lance dans le marché du logiciel. Livré avec 32 commandes pré-programmées destinées à 30 applications Windows, Voice Assist est commercialisé aux alentours de 500 francs. Super, Stephen Hawking va pouvoir répondre plus vite aux questions de Pivot.



PRIME ?

Prime Mover, la course de moto de Psygnosis testée dans le numéro 36 de Joystick sort enfin. Pas mal, mais espérons que les motos iront plus vite que l'éditeur. Ça veut dire quoi, déjà, "prime" ?





La nouvelle norme téléphonique développée par IBM et permettant d'envoyer des données informatiques via un réseau cellulaire, s'appelle CDPD. Traduction : Cellular Digital Packet Data. Authentique.

Pour la troisième année consécutive, Nintendo emporte le titre de première société japonaise, en termes de condition financière, de bénéfices, de personnel, de capital et de taille du marché visé, devant Mitsubishi, Toyota, Sony et Sumitomo Bank (dans le désordre). Sega est cinquième.

MORE AFTER DARK

Fallait s'y attendre, après la version Mac, voici la version pour PC sous Windows. Si vous en avez assez des grille-pains volants ou du "it's illogical" de Spock, voici une dizaine de modules supplémentaires pour After Dark ou After Dark/Star Trek. Malgré quelques modules vraiment fendards et originaux, dans l'ensemble, y a pas mal d'écrans kaléidoscopo-psyché trop classiques. C'est sympa, mais bon, franchement, c'est un peu cher pour ce que c'est. Ah, quand on tient un filon, on l'exploite à fond ! Réservé à ceux qui, à défaut d'économiser leurs sous et la place sur le disque dur, veulent économiser leur écran. Personnellement, je vais attendre sagement la Force avec l'économiseur Star Wars en prévision chez LucasArts.

STRIKE FRAPPE ENCORE

Comme beaucoup de joueurs pas trop engourdis du manche à balai, vous devez avoir terminé Strike Commander et forcément, ça crée un manque. Heureusement, "Tactical Operation 1" vient de paraître. Bien mieux qu'un data disk de plus, Tactical Operation rajoute des options fort intéressantes puisque modifiant aussi bien TO1 que Strike. Côté vol, le palonnier est enfin géré (attention, toutes les cartes joystick ne semblent pas le gérer). En ce qui concerne le son, c'est là qu'on profitera le plus du produit. Comme beaucoup de joueurs, vous avez dû vous interroger longuement sur la présence d'un bouton "Digital" qui apparaissait dans le menu de configuration des bruitages de Strike et ne faisait rien du tout, si ce n'est s'enfoncer lorsqu'on cliquait dessus. Ouf ! le voile tombe et le mystère s'éclaircit : il est dorénavant possible de profiter de bruitages supplémentaires. Au programme, parasite de la radio et surtout, impact des balles sur votre fuselage losque vous essuyez une rafale. Comme le terme digital le laisse supposer et n'ayons pas peur des mots, le laisse entendre, les "pioueeew" et autres "kling" de la balle qui ricoche sur le fuselage sont d'excellente qualité. On imagine les responsables du son en train de tirer à la chevrotine sur une batterie de casseroles. Autre surprise, un nouveau bouton, intitulé "Engine", offre l'opportunité d'entendre pendant le vol le son du réacteur. On y gagne en réalisme mais le déroulement de la partie s'en trouve amélioré car il est du coup possible de se rendre compte, " à l'oreille", de la vitesse à laquelle on évolue. C'est plus important qu'il n'y paraît à priori : lors de nombreuses missions en effet, le fatidique "Out of Fuel" s'inscrira à l'écran si vous tardez trop à dégommer l'adversaire. De fait, les combats de ce data disk sont beaucoup plus complexes qu'auparavant et l'adversaire souvent difficile à suivre. Justement, parlons des missions. Lors de l'installation, le décompactage des cartes permet de découvrir de nouveaux secteurs de vol : Irlande, îles du Pacifique, Afrique ainsi que d'autres endroits de l'Alaska. Petit truc en passant, Origin préconise que vous installiez TO1 suivant le même protocole que Strike (cartes décompactées sur disque ou pas). Les missions, plus compliquées que dans le jeu d'origine (eh ! je ne m'en lasse pas), permettent de piloter le F22 et le F16. En cours de partie, un nouveau pilote fait son entrée et naturellement, les rebondissements auxquels l'éditeur nous a habitué sont légion. En attendant une version CD et qui sait, un Strike Commander 2 (pure supputation de ma part), voilà de quoi patienter agréablement.

LOI SUR L'ÉPILEPSIE: VOS RÉACTIONS

Il y a deux mois, Michel avait écrit un article à propos de la nouvelle loi anti-jeux vidéo. Vous pouviez réagir sur le 3615 JOYSTICK, en rubrique Débat. Voici quelques extraits (avec vos pseudos) de vos nombreuses interventions.

Level34: vont-ils nous faire une nouvelle loi contre les jeux "réalité virtuelle"?

Locate: les jeux sont dangereux, oui. Mais les rillettes aussi, ça a fait des morts... Qu'est-ce qu'on attend pour mettre un tampon "Danger rillettes contaminées: -20% Solde + cadeau gratuit"?

Madge: comme pour toute chose, tout dépend de l'utilisation que l'on en fait! Encore un sujet monté en épingle par les médias!

Benja: comme disait l'autre, dommage que la politique ne rende pas épileptique, ça nous aurait fait des vacances.

Stanislas: ce ne sont pas les jeux vidéos qui sont dangereux, c'est Balladur.

Dark ST: les jeux vidéo sont, pour moi, au même titre que les livres, le seul moyen de m'évader.

B14: avec les jeux, on s'amuse, on apprend l'anglais par la même occasion et on sait utiliser les ordinateurs mieux que quiconque.

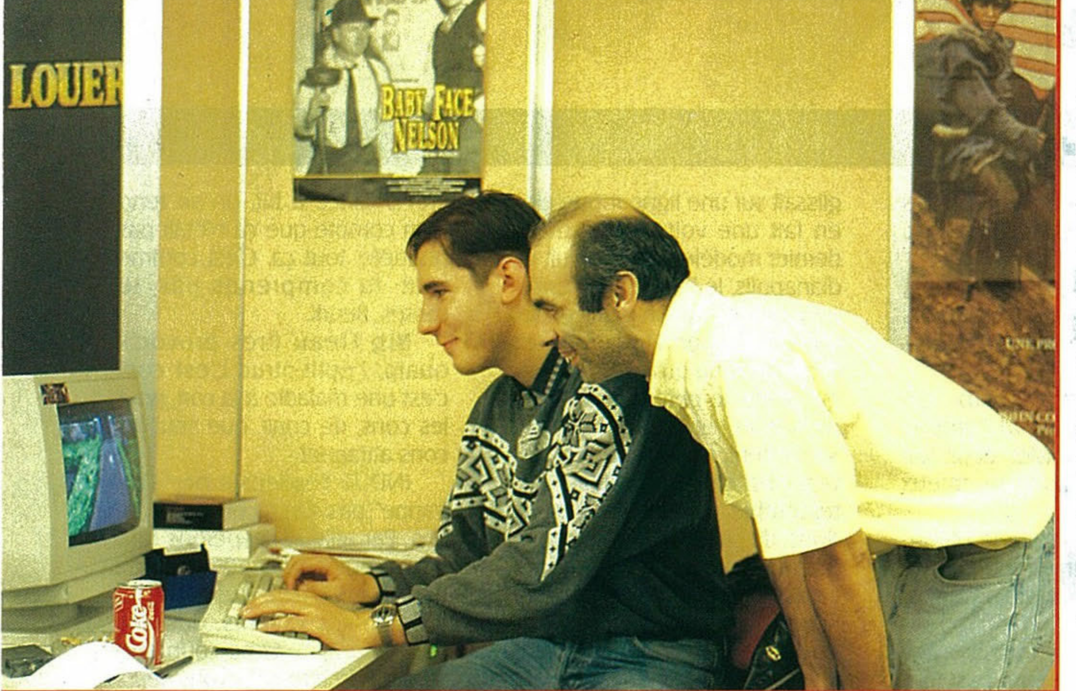
Satan petit cœur: je propose d'écrire sur chaque arme "tuer peut être nuisible pour la santé".

Lobster: non, franchement les jeux vidéo ne sont pas dangereux, il faut savoir doser, c'est tout. L'article de Michel est génial et bel et bien justifié: 15 crises à cause des jeux, quelle loi ridicule!

Chamalow: "dans le temps", par exemple avec les consoles 2600 d'Atari, un jeu nécessitait beaucoup d'imagination pour s'y impliquer: les graphismes étaient pauvres, les couleurs inexistantes, et si le petit jeune "comprenait" ke le pâté vert qui glissait sur une ligne rouge était en fait une voiture de course dernier modèle sur un circuit Indianapolis, le Papa et la Maman ne voyaient... qu'un pâté vert sur une ligne rouge. Et ça allait bien comme ca, vu qu'ils n'y pigaient que dalle, le petit pouvait "libérer son agressivite" sur l'écran. Seulement, aujourd'hui, le pâté vert, c'est bien une voiture, ça y ressemble de plus en plus, et donc, du coup, les parents comprennent ce que font les petits. Et voilà le problème. Jouer à Street Fighter II, c'est pas comme jouer à Pacman, Papa et Maman voient bien que vous tapez sur votre adversaire, que vous lui envoyez des décharges électriques, que vous le brûlez vif, que vous lui roulez dessus, etc etc... Et ça, le bon Dieu l'a bien dit: c'est pas bien. Alors que les parents qui passent leur temps devant la télé, c'est bien. C'est bien de regarder Sacrée Soirée, ça "instruit", ça "informe" alors que regarder de la baston , c'est "pas bien". Heureusement, Tonton Maladie Grave est arrivé. Grâce à lui, on se rend bien compte que ça n'était pas honnête, tout ça. C'est comme tout: tu comprends pas, tu casses. Beurk.

Big Fléau (très provoc'): ouaip, l'épileptruc c'est con, c'est une maladie à la con, pour les cons, de cons, que seul les cons attrapent.

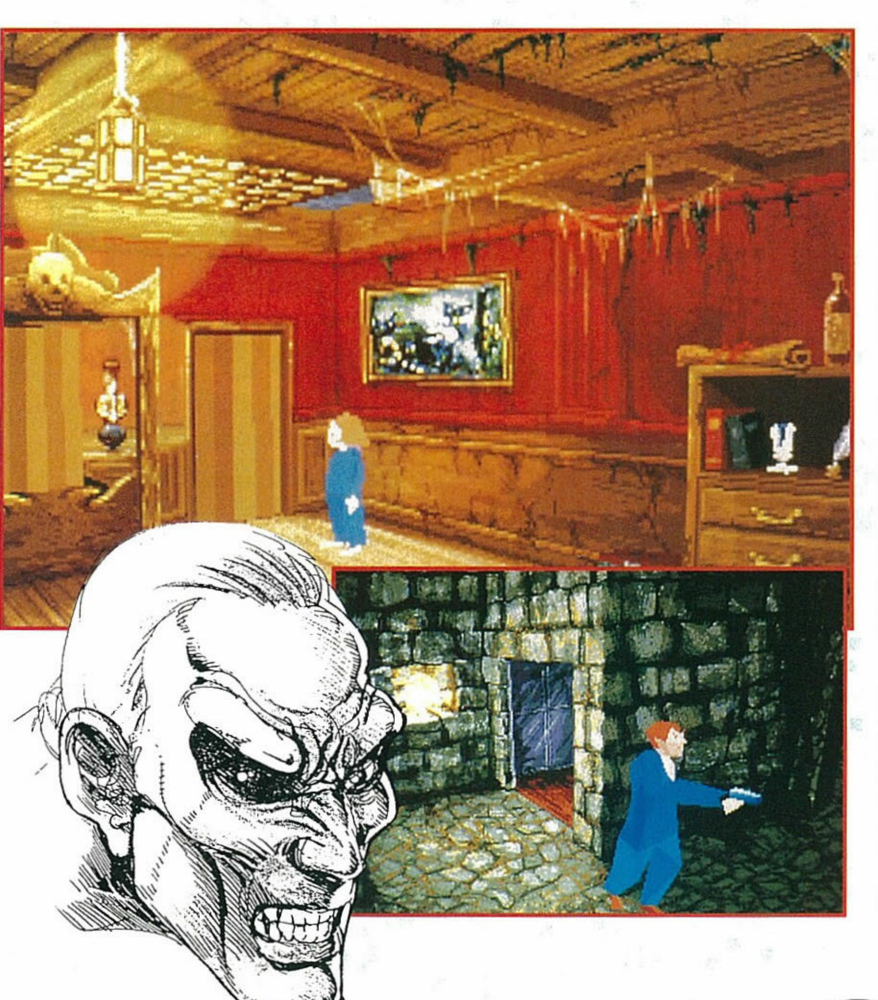
(NDLR: l'épilepsie ne "s'attrappe" pas. On l'a ou on ne l'a pas. Par ailleurs, espérons que vous vous souviendrez de ce que vous dites aujourd'hui lorsque vos enfants, demain, vous feront le même coup. Parce qu'ils le feront, et vous serez probablement aussi largués que vos parents aujourd'hui: il y aura des sortes de bacs remplis de cristaux liquides dans lesquels évolueront des formes en trois dimensions projetées par laser. Et il faudra que vos gamins plongent les mains dedans pour jouer. Alors? Le laser, les cristaux liquides, dangereux pour la peau et les yeux ou pas? Vous verrez que c'est pas si facile...).



A l'occasion de la sortie imminente du second volet de Alone in the Dark, nous avons demandé à Hubert Chardot, scénariste, et Franck de Girolami, programmeur, de nous parler de ce logiciel.



INTERVIEW "TOGETHER" IN THE DARK



Moulinex: Dans la preview du mois dernier, nous avons pu découvrir une partie de Alone 2. Quelle est la base de l'histoire?

Hubert Chardot: Le jeu se passe aux Etats-Unis, dans les années 30, pendant la prohibition. Des contrebandiers ont enlevé une petite fille. En cours de partie, il faudra trouver un moyen de délivrer celle-ci et, bien sûr, de vaincre les contrebandiers.

Mlx: C'en est donc fini de Lovecraft et du fantastique?

H.C.: Oui et non. Comme nous éditons aussi Shadow of the Comet, sur lequel j'ai également travaillé, nous avons décidé de ne pas tomber dans l'excès en ne proposant que des jeux ayant trait à cet auteur, d'autant que rester dans le même imaginaire nous aurait empêché de faire un produit se démarquant vraiment du premier volet. Cela dit, on découvrira que les contrebandiers de Alone 2 sont en réalité des pirates du passé et que le fantastique, dans la lignée de la légende du Hollandais Volant, n'est pas très loin. La petite fille enlevée doit, au cours d'une cérémonie vaudou, être chargée de prendre la vieillesse des pirates à son compte, afin de leur permettre de traverser les siècles, et naturellement, le joueur doit tout faire pour que cela n'arrive pas.

Mlx: Il ne doit pas être facile, pour le joueur, de se plonger directement dans un scénario aussi particulier?

H.C.: Oui, c'est pour cela que la séquence d'introduction du jeu dure 7 à 8 minutes. Elle permet de prendre connaissance du contexte et de découvrir le héros.

Mlx: Justement, quels personnages dirige-t-on?

H.C.: On va retrouver le détective Edward Karnby, l'un des deux personnages qu'il était possible de jouer dans A1. En revanche, Mademoiselle Hartwood, l'héritière de la maison de Dorceto, disparaît pour l'instant. Dans A1, nous avions présenté deux personnages. Alone 2 permet de découvrir l'un d'eux plus précisément. Le tour de Mademoiselle Hartwood viendra plus tard, dans Alone 3, par exemple...





Mlx: Parlons-en !...

H.C.: Très brièvement! Nous avons déjà décidé que Alone 3 renouera avec l'ambiance oppressante du volume 1 ; pour le reste, on verra. Pour revenir à Alone 2, nous avons privilégié l'action et le combat dans une grande partie du jeu, d'où la présence d'un élément masculin. L'aspect aventure pure est représenté par le personnage de Grace, la petite fille.

Mlx: Le jeu est en plusieurs parties?

H.C.: Disons que le déroulement est plus cinématographique, et donc découpé différemment. Il y a de nombreux flash back en cours de jeu, ce qui permet d'éviter d'avoir un scénario trop linéaire. Le fait est qu'en cours de partie, le joueur devra diriger la petite fille. A ce moment-là, il faudra jouer plus en finesse et esquiver l'adversaire au lieu de s'y opposer, car à 8 ans, Grace ne fait pas le poids.

Mlx: Vous faites souvent référence au cinéma!

H.C.: Oui! Avant, je travaillais pour la Century Fox! Pour parler vraiment cinéma, je dirais qu'Alone 2 mélange les films de pirates et les "Incorruptibles"! Quant à la partie où l'on dirige Grace, c'est un mix de "Maman j'ai raté l'avion" et de "Mac Gyver"!

Mlx: Trouve-t-on de nouvelles armes?

H.C.: Certains adversaires utilisent la mitraillette, d'autres le sabre d'abordage. Toujours dans le même souci "scénarique", les adversaires sont dotés d'une personnalité. Un grand nombre ne se bat qu'avec un type d'arme, et en effectuant des mouvements qui lui sont propres. Par exemple, nous avons des cuisiniers qui manient le hachoir. Edward Carnby a quelques coups supplémentaires et peut, bien sûr, utiliser des armes automatiques. Par ailleurs, les pirates se battent à l'épée lorsqu'ils sont sur leur bateau.

Mlx: Une partie du jeu se déroule-t-elle en mer?

H.C.: Non, mais dans le sous-sol de la maison des contrebandiers, il existe un lac souterrain qui abrite un bateau. C'est là qu'on retrouve les contrebandiers, habillés en pirates de l'ancien temps.

Mlx: Le scénario excepté, quelles sont les grandes nouveautés, par rapport au premier épisode?

H.C.: L'humour fait son apparition, et surtout, le jeu est beaucoup plus gros. Entre les extérieurs, les différents étages de la maison et le bateau, il doit y avoir quatre fois plus de lieux que dans Alone 1, et on y rencontre trois fois plus de personnages.

Mlx: Ca n'a pas dû être évident à programmer?

Hubert Chardot passe la parole à Franck de Girolami, responsable de l'équipe de programmation de Alone 2.

Franck de Girolami: Nous avons utilisé l'outil créé par Frédérick Raynal pour Alone 1. Bien sûr, un gros travail de mise à jour a été fait sur cet outil.

Mlx: A quel niveau?

F. de G. : Nous avons corrigé quelques bugs et modifié les déplacements des personnages. De plus, nous avons programmé un utilitaire permettant d'interfacer cet outil 3D, avec le logiciel 3D Studio de Autodesk. Cela nous a aidés pour les textures des décors.

Mlx: A2 a l'air beaucoup plus fouillé au niveau des détails. Quelles techniques ont été utilisées?

F. de G. : Par endroit, on a du mapping, ailleurs, il s'agit d'animations 2D rajoutées sur l'image, par exemple pour créer des effets de torches aux murs. Contrairement à ce qui s'était passé dans A1, l'équipe de graphistes à travaillé sur l'ensemble du jeu, afin d'obtenir un produit plus cohérent. Il faut dire qu'on était plus nombreux.

Mlx: Vous parliez de l'animation En quoi diffère-elle de celle de A1?

F. de G. : Les mouvements sont beaucoup plus réalistes, et surtout, plus de personnages et objets 3D apparaissent à l'écran. A titre indicatif, A1 comportait 90 objets 3D et 200 animations, alors que A2 comporte 600 objets 3D et 1500 animations! A une ou deux exceptions près, les objets sont toujours visibles. Il faut dire que pour gérer un personnage, nous mettons à peu près une demi-heure, alors que pour gérer une interaction entre les objets, il faut parfois vingt heures! Cela tient à l'outil de programmation tel qu'il a été conçu. Côté effets de caméra, on a essayé de penser utile avant tout. Dans A2, il n'y a plus d'angles morts, et pendant les combats, on est certain de toujours bien voir son personnage, ce qui n'était pas toujours le cas avant.

Mlx: Combien de personnes ont travaillé sur A2, au total?

F. de G. : Sur A1, nous étions 7. Sur A2, on est une bonne vingtaine: 6 programmeurs, 6 graphistes, 1 directeur artistique, 3 scénaristes, 1 musicien, 1 opérateur de saisie, etc.

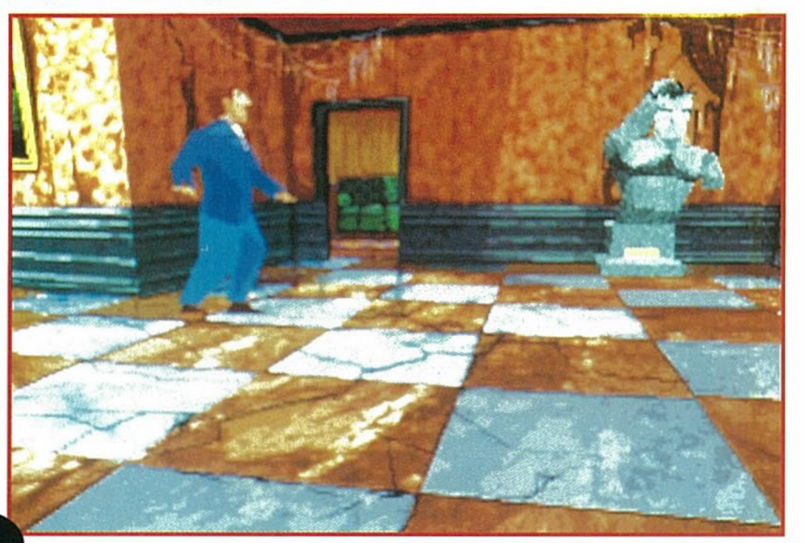
Mlx: Alone 1, c'était aussi un packaging assez particulier. Vous avez repris le principe du mini-livre, pour la protection du jeu?

H.C.: Non, il y aura des cartes à jouer, ce qui est une référence à One Eyes Jack, le chef des pirates, car son nom désigne aussi, en anglais, le valet de carreau. On trouvera aussi, probablement, un journal de l'époque.

Mlx: Et côté son?

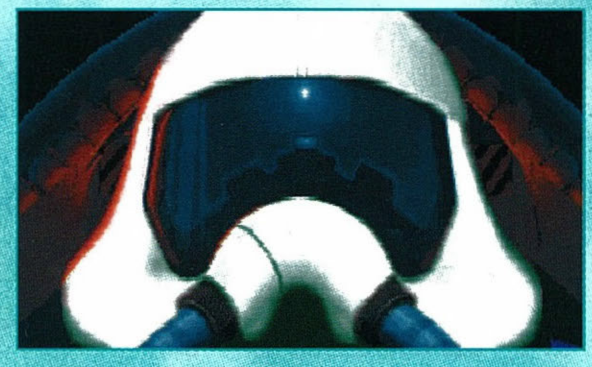
F. de G. : On a repris le système du volume 1. Il est possible que la version CD de Alone 2 soit parlante et en anglais, mais ce n'est pas encore décidé.

Voilà, fin de cette interview du responsable de la programmation et du scénariste principal. Est-il nécessaire de le préciser, Alone in the Dark numéro 2 s'annonce grandiose. La suite au prochain numéro!



SOUS L'EAU • SOUS PR

Compagnie minière McKinley
Top secret



Nom: James A. Witney
Nom de code: JAWS
Age: 26 ans
Bulletin de paie n°: KP8843321XR
Grade: Pilote Capitaine (2ème classe)

Spécialités:
Opérations secrètes/sous couverture

Statut actuel: actif
Santé: A1

Contrats précédents:
Base Antarctique HR: 67 jours
Atlantique Sud QJ: 48 jours

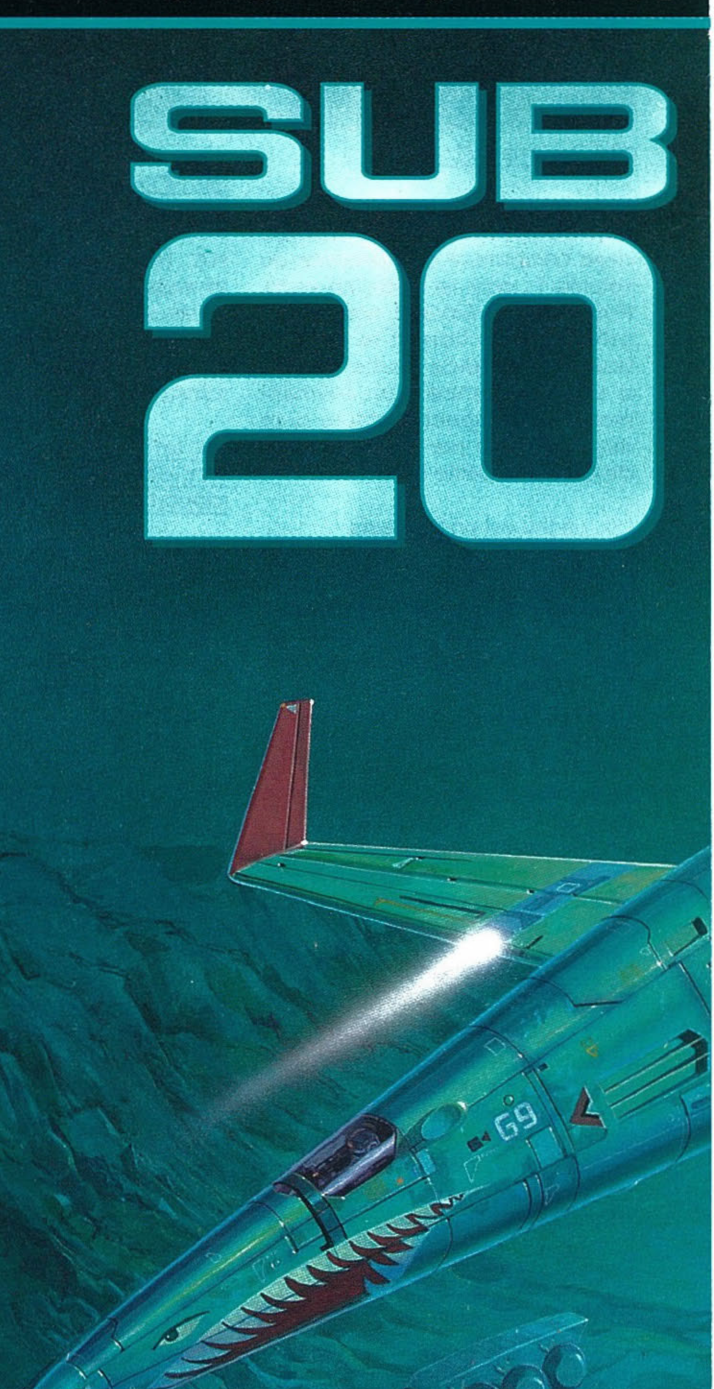
Contrat en cours:
Secteur Nord 10: Mer du Japon
Salaire: 5000 dollars par jour

Zone opérationnelle:
124320 x 122877

Mission en cours:

Diriger l'équipe X3 de sous-marins Tornado banalisés, du vaisseau Dauntless, dans une mission secrète de patrouille et de reconnaissance du territoire frontalier, entre McKinley 205 et GomPol 555.

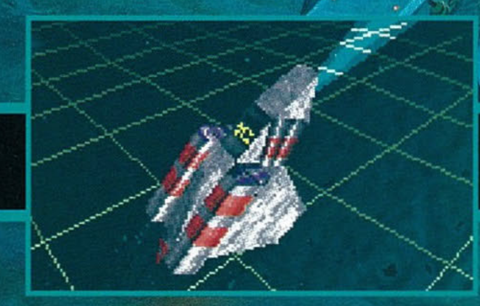
SUB 20



LA SIMULATION DE







ESSION • SOUS LE FEU

WAR 50

Année 2050. Avec le besoin grandissant de ressources minérales indispensables, les exploitations minières sous-marines sont devenues monnaie courante.

Les compagnies qui en sont propriétaires sont extrêmement puissantes. Des conflits éclatent fréquemment. Ces compagnies utilisent le matériel de guerre sous-marine le plus perfectionné qui soit pour vaincre leurs adversaires. Les appareils les plus efficaces sont les sous-marins de combat.

C'est là que vous intervenez.

En tant que pilote d'un sous-marin de combat, vous aurez à votre disposition un système de navigation par radar et des armes du XXIème siècle, pour défendre les territoires de votre compagnie. Vous devrez également participer à des missions secrètes qui vous emmèneront au cœur du territoire ennemi. Un échec vous coûtera cher. Mais, c'est un risque qui vaut la peine d'être pris, car la récompense financière, si vous réussissez, est de taille.

Subwar 2050. Jetez-vous à l'eau et frissonnez avec cette simulation unique.

COMBAT SOUS-MARIN

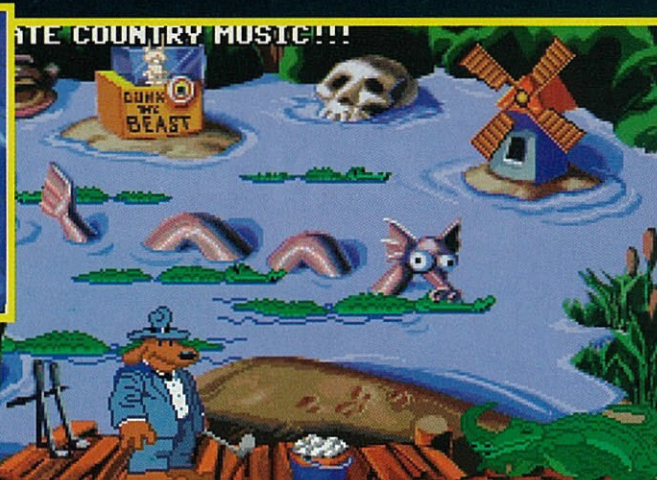
MICROPROSE

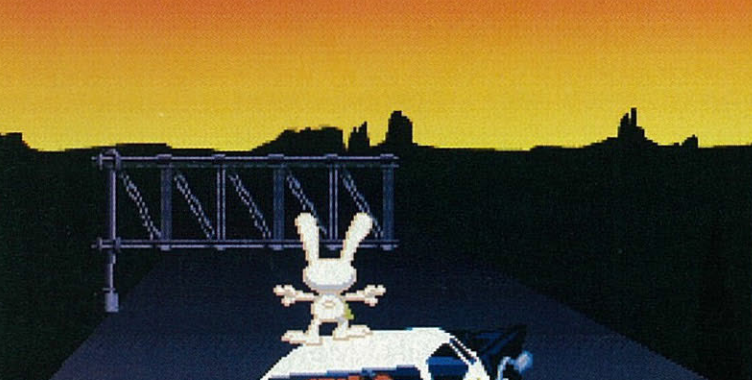


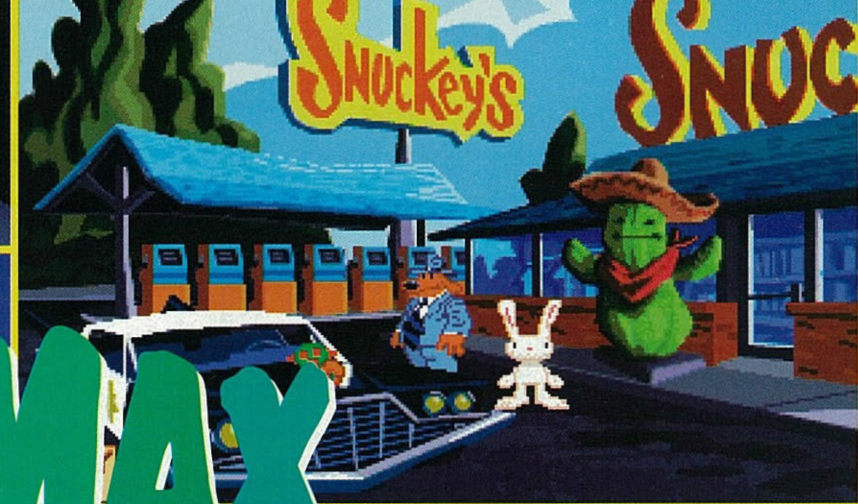












SAM & MAX

LUCASARTS • PC • JANVIER 1994

Après le délirant Day of the Tentacle, élu à juste titre par le monde entier comme le meilleur jeu d'aventure de l'année, LucasArts, loin de s'endormir sur ses lauriers, présente ce qui risque de devenir le meilleur jeu d'aventure de l'année prochaine (ça n'engage que moi, ceci étant dit). C'est l'occasion rêvée de découvrir deux personnages de bande dessinée célèbres aux Etats-Unis, Sam, un chien, et Max, un lapin, formant un duo de détectives privés de choc. Une nouvelle énigme va leur permettre de démontrer, une fois de plus, leurs dons de déduction et d'observation hors du commun. Bruno, le BigFoot le plus congelé, et Trexie, la femme au cou de girafe, ont en effet disparu de la fête foraine locale. Cruel dilemme, puisque ce sont les deux "freaks" ("je ne suis pas un animal, je suis un être humain") qui ont fait la réputation de la fête. Nos deux compagnons devront donc traverser les Etats-Unis de part en part, pour retrouver trace de ces créatures. Ils visiteront des lieux et rencontreront des personnages plus insolites et pittoresques les uns que les autres :

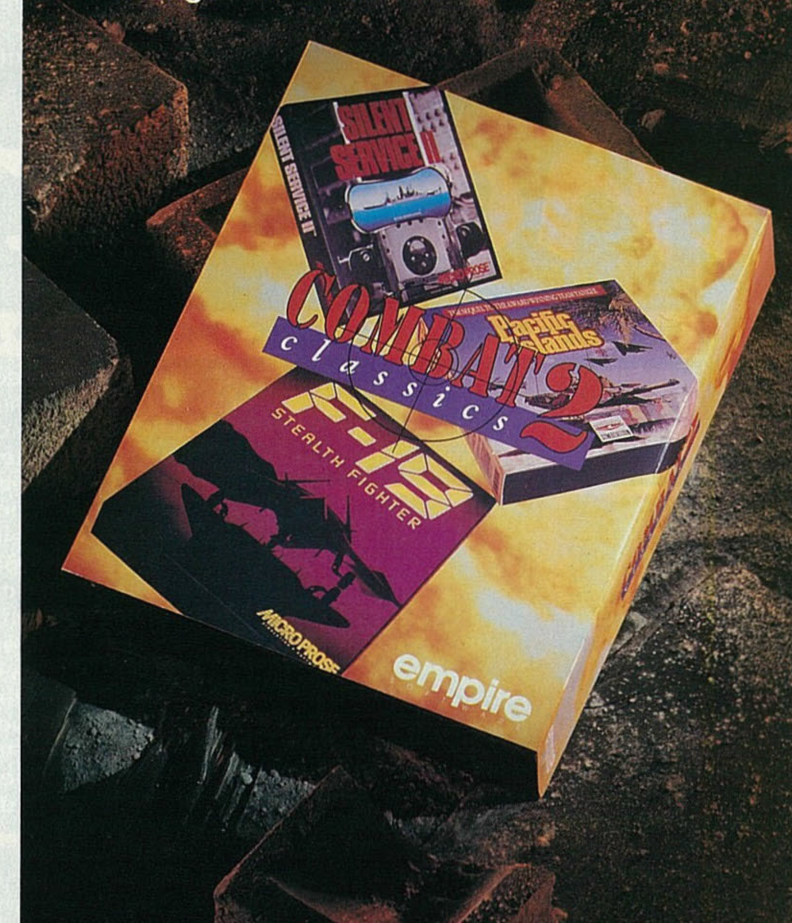




la plus grosse bobine de laine du monde, le GatorGolf, le monde merveilleux des poissons, ou encore le mystérieux Vortex. Mais ne nous faisons pas d'illusions, cette enquête est plus un prétexte qu'autre chose, Sam et Max étant sans doute les plus débiles des détectives. Surtout Max !... Malgré sa bouille de peluche qu'on tripoterait bien, il cache en fait une personnalité des plus étranges, un véritable sado-maso en puissance. S'il y a une bêtise à faire -pratiquement à chaque écran-, comptez sur lui pour être de la partie. C'est également lui qui se prend tout dans la tronche, avec, notons-le, un malin plaisir non dissimulé et jamais rassasié. Sam est beaucoup moins extraverti et se contente de mener son petit bonhomme de chemin. Outre ces deux fringants personnages, Sam and Max Hit the Road présente une nouveauté de taille : son interface. Fini le SCUMM jusque-là usé et abusé (les icônes d'actions et d'objets). Place au plein écran offrant aux yeux du monde la maîtrise graphique de LucasArts. Seule une petite boîte, en bas à gauche de l'écran, permet d'accéder à l'inventaire, toutes les actions étant représentées par des icônes "défilables" par emploi du bouton droit de la souris, comme dans les Sierra. Sam&Max comporte de nombreux jeux dans le jeu : le martèlement des rats à la fête foraine, la partie de GatorGolf... et même un jeu indépendant, dont l'issue ne change rien à l'histoire, où vous dirigez Max debout sur le toit de la voiture pour lui éviter de se taper les panneaux indicateurs. Cette ambiance foldingue est admirablement soulignée par des thèmes musicaux et des bruitages sans faille. Malgré le ton enthousiaste, ceci est censé n'être qu'une preview, car Sam&Max ne sortira en français qu'en janvier prochain. Chic alors, on pourra enfin comprendre les subtilités des vannes qui fusent dans tous les sens ! Toutefois, si vous maîtrisez l'américain sur le bout des ongles, la version originale devrait être disponible sous peu. Préparez vos dicos !

CALOR









Le jeu aurait pu s'appeler "Au Roi des Croisements Joyeux". Comme vous pourrez le constater dans quelques instants, The Settlers est un vaste mixage de jeux mythiques comme Lemmings, Populous ou même Powermonger. Blue Byte ne s'est pas inspiré des pires daubes -tant mieux-, et y apporte son savoir-faire et ses doses d'originalité en plus.



the Settlers

BLUE BYTE • AMIGA/AMIGA 1200/PC • PHOTOS AMIGA • AMIGA NOVEMBRE / PC DECEMBRE

The Settlers vous propose de créer et de faire prospérer votre propre monde, votre propre communauté de colons nouvellement débarqués dans une région. Dans The Settlers, le joueur dirige absolument tout, il donne des ordres à chaque personnage, quel que soit son métier, il gère tous les éléments économiques du jeu.

Tout est entièrement animé à l'écran ; ainsi, si vous ordonnez aux bâtisseurs de construire une maison, vous les verrez se déplacer à l'écran, transporter des planches de bois, des pierres, et s'agiter joyeusement. Vingt métiers différents peuvent être assumés par vos différents personnages : fermier, pêcheur, forgeron, bûcheron, mineur, meunier, boucher et, bien sûr, toute la clique des gradés et des soldats d'une armée que vous n'hésiterez pas à constituer. Car vous n'êtes pas seul à traîner dans les mondes de The Settlers, l'ordinateur peut diriger jusqu'à trois autres peuples qui s'installeront non loin de vous. Complexe de l'espace vital aidant, ils ne tarderont pas à venir vous chercher des embrouilles. Il est également possible de jouer à deux simultanément, sur le même ordinateur ; reste à décider si les deux joueurs humains s'entraideront ou se taperont dessus.

Le développement de The Settlers a demandé plus de deux années ; rien d'étonnant à cela, l'intelligence artificielle de l'ordinateur se doit d'être performante pour gérer tous les aspects économiques et pour proposer des adversaires suffisamment coriaces.

Le jeu est entièrement géré à l'aide d'un curseur qui vous permet de cliquer directement à l'écran, ainsi que sur des icônes en bas de l'écran ou sur des icônes apparaissant dans des menus graphiques. L'utilisation, malgré la complexité du jeu, est extrêmement simple, on entre alors aisément dans le monde de The Settlers. Faire prospérer sa communauté demande beaucoup de stratégie, ainsi que des talents de gestionnaire ; chaque maillon de l'évolution doit être pris en compte : votre peuple doit être bien logé, bien nourri, et doit s'occuper pour ne pas faire trop de bêtises.

La preview nous a déjà enchantés, avec ses graphismes fins et colorés en plein écran, avec son principe amusant qui s'annonce carrément passionnant. Reste à attendre la version finale pour voir si The Settlers deviendra un jeu culte. Il semble né pour ça.

SEB.







GLOBDULE

PSYGNOSIS • AMIGA • NOVEMBRE

Après avoir fait la joie des amateurs de films gores, après avoir attaqué les plages de Ludwig von 88, voilà que les blobs débarquent dans les jeux micro. Globdule est tout mignon, bien qu'extrêmement visqueux, puisqu'il n'en est pas moins blob de son état. Contrairement à ses compatriotes, Globdule est un doux rêveur, sa vie de rampant au fond des cavernes ne l'enchante guère. Globdule veut beaucoup plus. Globdule veut l'éternité et la beauté : il veut devenir un jouet. Le Grand Créateur de jouets a bien entendu ce cri désespéré, et comme il se sent sacrément de bonne humeur, voilà qu'il débarque dans la caverne humide de Globdule, souriant, près à tout pour faire plaisir au charmant petit Blob. Malheureusement, le Grand Créateur est un peu tête en l'air, tout divin qu'il est ; et il a égaré sa baguette magique, celle qui lui permet de transformer les êtres gigotants en jouets pour les enfants. Globdule devra donc s'enfuir, sortir de ces cavernes immondes, et partir à la recherche de la baguette ; et là, il accomplira son rêve, il deviendra un jouet que les enfants joyeux tripoteront sans fin avec leurs mains potelées. Globdule est né sous le signe du jeu de plates-formes, avec bonus, ennemis, "vas-y que je saute dans tous les sens" et scrollings multi-directionnels. Le joueur dirige, bien sûr, le personnage principal, Globdule, et le fait bondir sur toutes les parois. Globdule étant un blob, il se colle aisément un peu partout. Le jeu est composé de nombreux niveaux, six à sept dans quinze mondes différents. Pour l'instant, la version qui nous a été fournie pour réaliser cette preview nous a permis d'en découvrir deux : les cavernes et la campagne. Les sprites sont tout mignons, les scrollings rapides, et l'action promet d'être amusante. Test complet dans le prochain Joystick, le magazine qui parle si bien des jeux qui font blip-blip.

SEB.





Ryder.Cup

OCEAN • PC • NOVEMBRE

Vous vous souvenez certainement d'International Open Golf Championship, testé par le génialissime Moulinex (Hep, Moul'nex, tu me dois 100 balles !). Ocean nous prépare, pour cette fin d'année, une nouvelle mouture de ce golf qui comportera quelques améliorations.
À l'origine, le Ryder Cup est une compétition ayant lieu tous les deux ans et qui oppose les 12 meilleurs joueurs anglais, aux 12 meilleurs joueurs américains. De nos jours, l'équipe théoriquement anglaise, est composée des meilleurs joueurs de tous les pays. Si vous suivez l'actualité, vous devez savoir que cette dernière vient d'avoir lieu, et que les USA l'ont emportée. Ah, les salauds ! Le terrain est représenté avec une technique de "Gouraud Shading", avec, toutefois, une amélioration notable des graphismes. L'effet de relief paraît saisissant, d'autant qu'il est possible de sélectionner différentes vues. La caméra peut alors suivre la balle, ou bien tourner autour comme une girouette.
Tout au long de cette simulation, vous pourrez contrôler une équipe entière, soit la bagatelle de 12 joueurs avides de victoire. Bref, les fanatiques de golf vont s'en donner à coeur joie. Ridy Cup sera disponible sur PC, Amiga et CD 32 dès le mois de novembre.





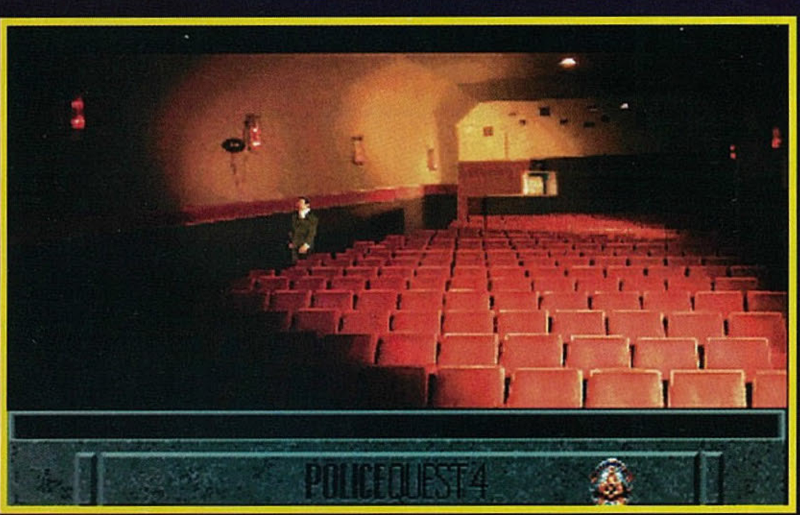
Police Quest

SIERRA • PC/PC CDROM • FIN 93

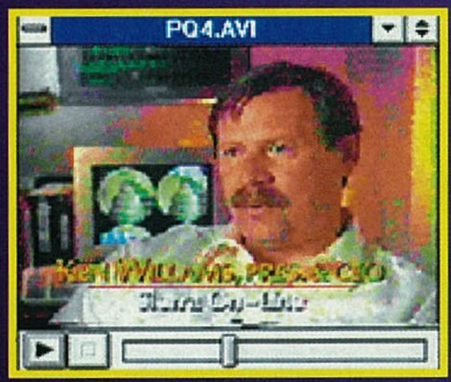


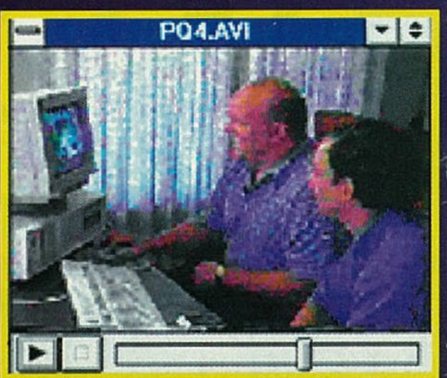
Avec le départ de Jim Walls, le créateur de Police Quest pour Tsunami où il a collaboré à la conception de Blue Force, un sous-sous-sous-Police Quest, on pouvait craindre le pire quant à l'avenir de la série. Mais c'était sans compter sur la ténacité -ou l'avidité, c'est selon !- habituelle de Sierra qui ne laisse pas tomber un soap-opera qui marche. Le tout étant de trouver un digne successeur à Jim Walls. La compagnie des Williams s'est donc dégoté Daryl F. Gates, qui n'est autre que l'ancien chef des forces de police de Los Angeles -et qui s'est rendu "célèbre" lors des terribles émeutes raciales-. Contrairement à ce qu'on aurait pu croire, Police Quest IV ne met pas en scène Sonny Bonds, le héros des trois premiers épisodes, mais le détective John Carey dont les responsabilités sont nettement plus étendues. Vous devrez affronter les conséquences de chacune de vos actions, traiter avec la presse, la population et les officiels de la ville... tout en risquant bien sûr votre peau à tout instant, pendant votre enquête, pour découvrir l'assassin de votre défunt co-équipier. Ce quatrième épisode est encore plus axé sur les procédures d'enquête, contrairement aux autres volets où il y avait toujours une partie "rookie" d'appréhension de chauffards et d'interpellation des tapageurs nocturnes. Très vite, les meurtres s'enchaîneront à vitesse grand V, vous laissant en plein désarroi. C'est là que la presse s'en mêlera, l'opinion public aussi et tout le tralala... Bref, le lot quotidien, quoi ! Tout cela reste néanmoins d'un classicisme bon enfant. Le plus impressionnant demeure l'aspect technique. Police Quest IV risque de constituer une étape majeure dans l'histoire de la série, à l'instar de King's Quest V. Tout le jeu est en effet réalisé en digitalisations. Pas ces digits à la qualité douteuse, non, une vraie et belle digit renforçant l'ambiance "journal de 20 heures". C'est d'ailleurs dans cet esprit, que Sierra a mis au point sa nouvelle méthode de digitalisation des décors, mais aussi et











IV

surtout des personnages pour obtenir un rendu particulièrement réaliste. Un casting a même été effectué, afin de trouver les meilleurs acteurs. L'animation est à ce titre particulièrement fluide et naturelle. Reste à savoir si elle sera raisonnablement rapide. Si Police Quest IV tient ses promesses, il est évident qu'il fera partie des hits. Une version CD ROM est également prévue, comprenant, comme King's Quest VI, des animations sous Video for Windows : interview de Daryl Gates, making-of, etc. A ce rythme, et avec toutes les nouveautés en préparation (Larry VI, QFG IV, Gabriel Knight, Outpost...), ce n'est pas demain la veille que le mont Sierra cessera de dominer nos écrans.

CALOR





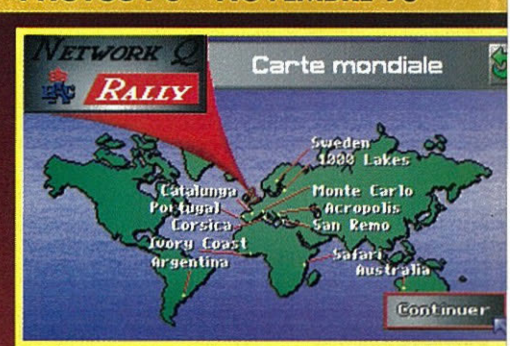
RALLY

EUROPRESS• PC/AMIGA • PHOTOS PC • NOVEMBRE 93



Après le Work In Progress, voici une preview un peu plus avancée de cette suite de Lombard Rally, qui emploie les meilleures techniques actuelles pour gagner en beauté et en réalisme. Il vous permet de participer, rien de moins, qu'à la dernière épreuve du Championnat du Monde de Rallye: le Network Q RAC Rally. Attendez-vous donc à des étapes particulièrement difficiles, avec les parcours les plus sinueux, dans des conditions météo parfois apocalyptiques. Toutes les options habituelles de configuration de l'automobile (boite de vitesse automatique, choix des pneumatiques, etc.) sont présentes, ainsi qu'un service de dépannage pendant la course. Vous disposez, d'ailleurs, d'un vaste choix de véhicules parmi les plus réputés dans le domaine, de la Ford Escort Cosworth modifiée à la Toyota Celica, en passant par les Lancia, les Mitsubishi ou encore les Subaru. Un soin tout particulier a été apporté au réalisme. Le jeu présente les vrais parcours, d'après des milliards de photos et de notes. Les écrans sont non seulement fidèles, mais également très beaux. La combinaison de vidéos digitalisées et de 3D mappée à la Comanche/Strike est du plus bel effet. D'autant plus que c'est la première fois que ces techniques sont employées dans un jeu de "voitures". Les bords des routes sont, comme dans la réalité, bondés de spectateurs, supporters, et autres curieux, ce qui ne fait que compliquer la tâche des pilotes. De même, l'intérieur de la voiture a été réalisé à partir de digitalisations. Le reflet dans le rétroviseur central est d'ailleurs criant de vérité. Le tableau de bord comprend, en outre, une carte du parcours. Mais que ce foisonnement de détails ne vous effraie pas. Rally est tout à fait rapide et fluide. C'est du vrai délire, le pied sur le champignon, de voir défiler à une vitesse aussi hallucinante, arbres et spectateurs. Les voix digits sont utilisées de façon optimale: vous entendrez votre copilote vous hurler les consignes. Prévu en 256 couleurs, aussi bien sur PC que sur Amiga 1200, Rally risque de bouleverser le moindre fan de courses de bagnoles. D'ailleurs, vaut mieux pas que Lord Casque Noir - quel pseudo ridicule!- le voie, sinon il va encore être "dégoûté" parce qu'il aura rendu ses textes en retard.

CALOR

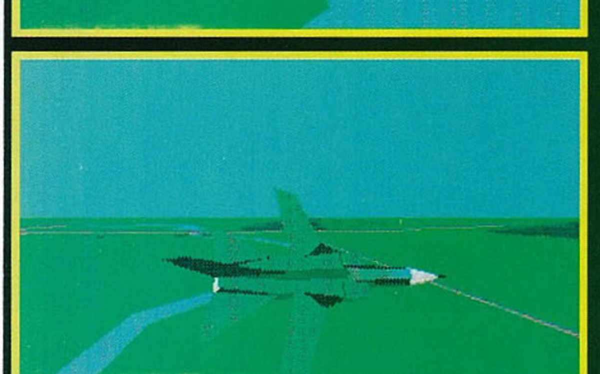


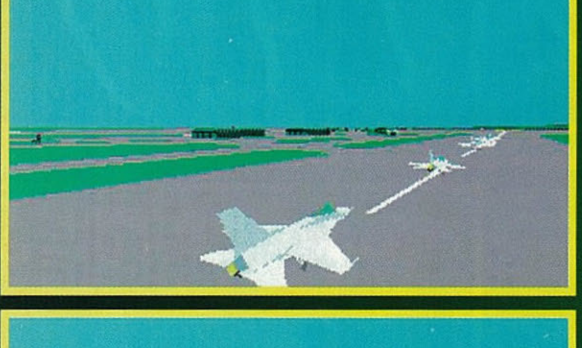


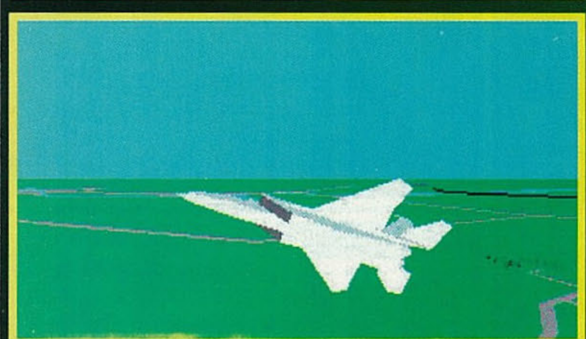


Tornado

DIGITAL INTEGRATION • AMIGA 500/1200 • FIN NOVEMBRE

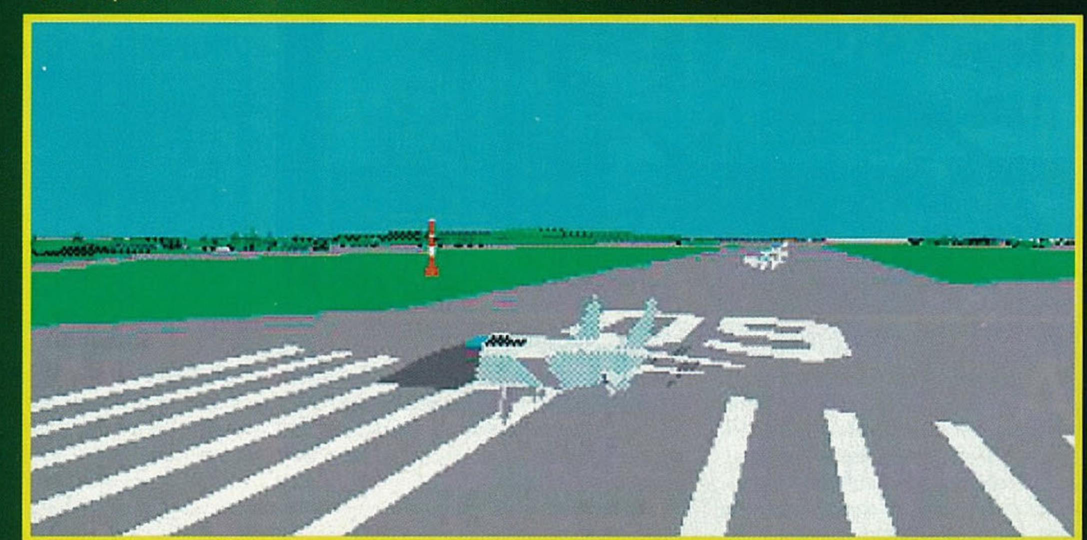




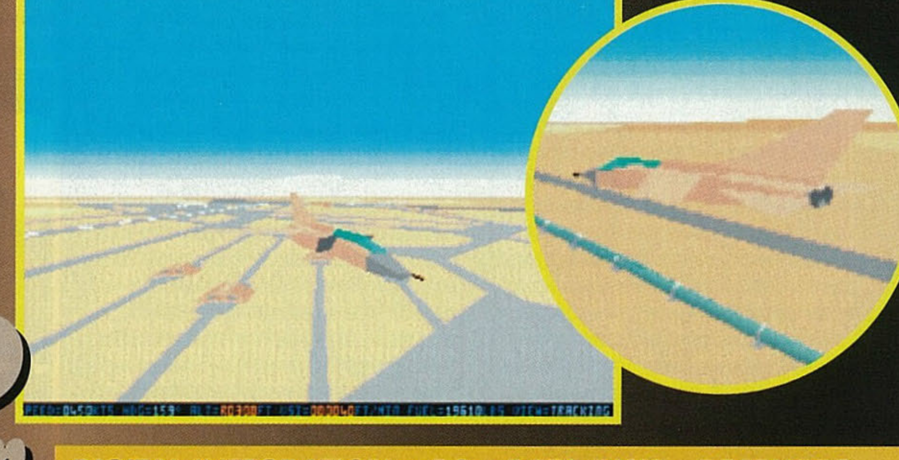


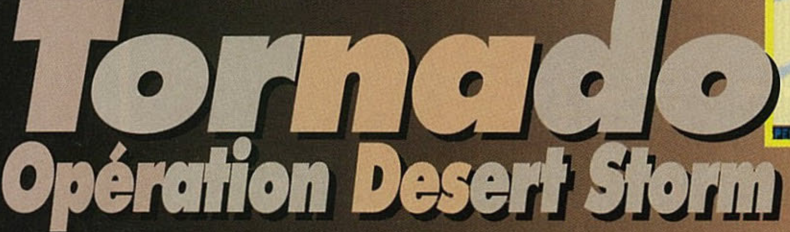
Bien qu'étant déjà sortie sur PC, la version de Tornado Amiga ne sera pas une banale adaptation, mais un vrai programme à part entière. Le développement du soft aura duré plus de deux ans, et le résultat ne manque pas d'intérêt. Tout d'abord, les graphismes sont, sans l'ombre d'un doute, les plus complets qu'il m'ait été donné de voir sur cette machine. Ça grouille de détails dans tous les sens, et on se demande vraiment comment le processeur parvient à s'en sortir aussi bien. Il faut dire que le soft a été conçu, à l'origine, pour profiter pleinement des Amiga 1200 et 4000, mais je vous rassure, il tournera aussi sur 500 (et 600), avec toutefois une rapidité bien moindre. Mais revenons un peu aux détails ! Vous pouvez apercevoir les rails, les câbles et les pylônes des réseaux électriques, les poutres des hangars... Du pure délire! Le Tornado est un appareil biplace, vous devez donc jouer le rôle du pilote et du navigateur. Là encore, le réalisme est poussé à l'extrême, avec une instrumentation ultra complète et un armement complexe. A titre d'exemple, les auteurs sont allés jusqu'à reproduire le panneau d'alarme, ainsi que la procédure à suivre pour larguer les bombes en cloche. En ce qui concerne les missions, vous disposerez de plus d'une soixantaine d'entre elles, sans perdre la possibilité de créer vous-même les vôtres. Vous devrez attaquer, entre autres, des convois de camions, des voie ferrées, des gares, des centrales nucléaires, pilonner les câbles électriques... Bref, plein de trucs plus palpitants les uns que les autres. Signalons enfin qu'il existe certaines missions "multi-avion", et qu'il est parfaitement possible de jouer à deux, via un câble série ou un modem. Voilà donc un simulateur qui ne reste pas qu'un simple jeu d'arcade, et qui devrait savoir tirer pleinement partie des capacités du 1200.

LORD CASQUE NOIR



Chose promise, chose due, voilà le premier scénario disk de l'excellent simulateur de Digital Integration. Comme son nom l'indique, vous allez pouvoir revivre, pour la énième fois, la Guerre du Golf avec, toutefois, une précision jamais atteinte jusqu'alors. Plus de 18 nouvelles missions, de nouveaux avions et blindés, un armement correspondant à celui utilisé pendant les affrontements, un accroissement des détails graphiques et une mise à jour de quelques bugs du programme original. Ce data disk devrait sortir au début du mois de décembre.





Tornado Opération Desert Storm

DIGITAL INTEGRATION • PC • DATA DISK • DECEMBRE

BATMAN™ RETURNS

MS-DOS
3.5" HD (1.44 MB) Disks
640K
DOS 3.3 or greater
286, 20 MHz or Faster Required
Hard Drive & Mouse Required
Requires over 20 Meg
VGA 256-Color
Sound Support: Soundblaster® & Adlib®
1 Player

KONAMI® · Spirit of Discovery™
A PUBLISHING PARTNERSHIP

Disponible pour PC compatibles, Amiga et Atari STs

GAMETEK

Orchid nous fait une fleur

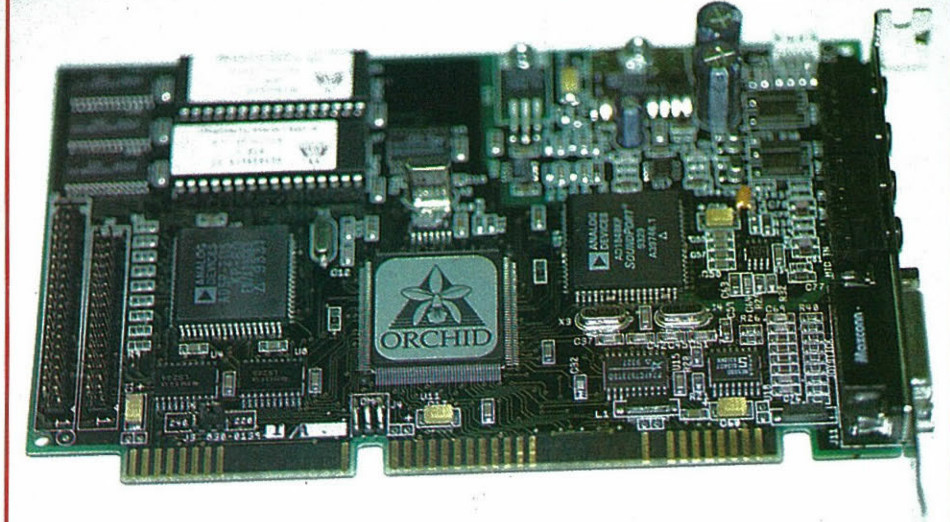
La dernière carte sonore à la mode s'appelle "SoundWave 32". Oui, je sais, on vous en a déjà parlé dans les news, mais comme nous venons de recevoir le packaging définitif, nous en profitons pour rectifier quelques erreurs et pour vous la présenter plus en détail.

Tout d'abord, elle est livrée avec une paire de mini haut-parleurs, un micro-cravate très pratique, deux manuels français et cinq disquettes de 1,44 Mo. Cette carte est intéressante à plus d'un titre. Tout d'abord, elle est compatible avec cinq standards: Adlib, Sound Blaster, MT 32, General MIDI et Microsoft Sound System. Ensuite, elle possède un DSP à 20 MIPS et utilise la technique du "Wave Table", qui consiste à stocker le son de vrais instruments en ROM. Contrairement à ce que nous avions dit dans les news, cette ROM ne fait pas 8 Mo, mais 1 Mo. (la confusion venant de Mb voulant dire Megabytes ou Megabits). Les émulations des divers standards étant effectuées par le DSP (routine soft stockée dans une mémoire cache), la Sound Wave 32 peut simuler une Sound Blaster et un MT32 simultanément. Voilà qui est fort intéressant lorsque l'on sait qu'un configuration équivalente coûte au minimum 3000 F... La carte inclut également deux connecteurs pour CD-ROM, l'un étant au format SONY, et l'autre à un format propriétaire. La partie sampling n'est pas en reste non plus, avec une résolution de 48 Khz (qualité DAT) en 16 bits stéréo. Pour ce qui est des softs, c'est plutôt limité, avec un utilitaire de configuration sous DOS, la SW32 ne comportant aucun Jumper, une chaîne Hi-Fi géniale (Sound Impression), Wired for Sound (gestionnaire d'événements), ainsi qu'un soft de présentation multimédia, le tout sous Windows.

Vendu au prix de 2250 francs, la SoundWave 32 se présente comme une redoutable concurrente de la Sound Blaster 16 ASP couplée au WaveBlaster. Une version "bridée" (compatibilité Microsoft Sound System en moins) de la carte devrait également voir le jour au mois de décembre, au prix de 1650 francs.

Signalons, pour finir, que nous avons rencontré quelques problèmes en émulation SoundBlaster avec les digits vocales, et que la qualité sonore en "Wave Table" est en deçà du WaveBlaster ou du MT32.





La Sound Wave 32 est une carte courte 16 bits. Elle ne possède pas de potentiomètre de réglage du volume (réglage par soft), mais propose deux sorties, l'une étant amplifiée (haut-parleur), et l'autre non amplifiée (chaîne Hi-Fi). Vous pouvez apercevoir, à l'extrême gauche, les deux ports CD-ROM, ainsi que l'indispensable prise Joystick/MIDI, sur la droite.

CARACTERISTIQUES

TYPE : 16 BITS
NOMBRE DE VOIX : 32
DSP : OUI (20 MIPS)
TECHNIQUE "WAVE TABLE : OUI (1 MO DE ROM)
EMULATIONS : SOUNDBLASTER, ADLIB, MT 32, GENRAL MIDI, MICROSOFT, SOUND SYSTEM
PRISE JOYSTICK : OUI
PARAMETRAGE : PAR SOFT
ECHANTILLONNAGE : 16 BITS, 48 KHZ, STEREO
RAPPORT QUALITE PRIX : 18/20

Contrôlez votre bécane en gueulant!

La reconnaissance vocale, on en parle beaucoup. Si c'est un truc génial en théorie, la pratique révèle bien des galères. Imaginez que vous soyez seul dans une pièce (de préférence), arnaché d'un casque et d'un micro à sortir toutes les trente secondes des trucs aussi débiles que "Fichier, Ouvrir, Gauche, Gauche, Bas, OK...", en laissant de côté le summum du ridicule : "COPY, A, deux points, anti-slash, D, O, S, anti-slash, T, O, T, O, espace, C, deux-points, anti-slash, T, E, M, P, deux-points." - "Ah non, merde, je me suis trompé.. non, non écris pas merde !... Non, pas merde !... Arrête, Del, Erase, Stop, noooonnnnn ! Reboot enfoiré !"... Beep... Démarrage de DOS... Et merde !
Sans aller jusqu'à péter les plombs, il faut bien reconnaître que ça s'avère peu pratique, et encore très imparfait. A titre d'exemple, il faut entraîner l'ordinateur pendant dix minutes avant qu'il puisse faire la différence une fois sur trois entre des mots aussi dissemblables que "Close" ou "Window". Bref, si ce genre de truc vous tente, le Voice Blaster est fait pour vous. Fonctionnant avec n'importe quelle carte compatible Sound Blaster, il est livré avec un casque équipé d'un micro (comme Madonna ou Michael) et se connecte sur le port parallèle. Accompagné des programmes Dos et Windows, vous pourrez essayer de vous passer du clavier pour certaines tâches répétitives. Mais attention, si Voice Blaster 4.0 est un des programmes les plus performants dans cette gamme de prix, ne vous attendez pas à des miracles !



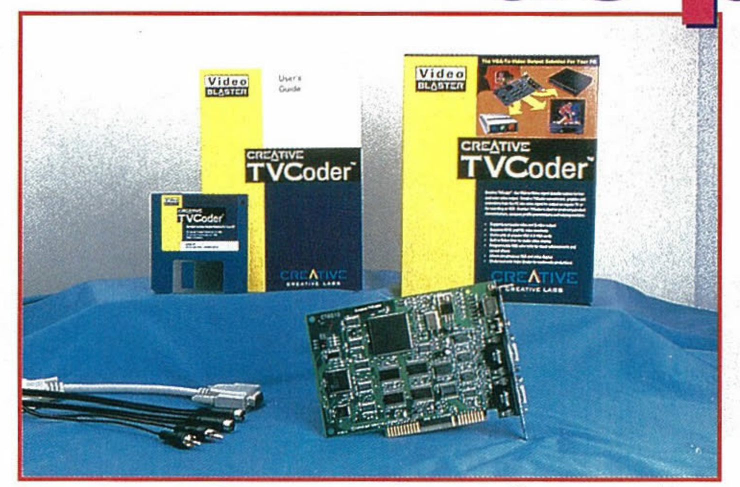
VU ET DISPO CHEZ FUTUR VISION

Du son à la vidéo, il n'y a qu'un saut... de puce !

S'il existait un TOP 10 des constructeurs proposant le plus grand nombre de produits nouveaux, la première place serait disputée, sans l'ombre d'un doute, par Creative Labs et Media Vision. Tous deux spécialisés dans la carte son, leur catalogue se voit enrichi, en cette fin d'année, d'un nouveau type de périphérique : la carte vidéo. Certes, Creative propose d'ores et déjà sa Vidéo Blaster, ou plus récemment, sa Video Spigot, mais la guerre ne fait que commencer et elle s'annonce aussi bruyante que l'était celle du son. On ne devrait donc plus tarder à s'en prendre plein la tronche...

La PRO MOVIE STUDIO Media vision

Première carte à utiliser les circuits vidéo MotiVE du même constructeur, elle permet de capturer n'importe quelle source vidéo PAL, SECAM ou NTSC, et de la compresser en temps réel. La résolution de la séquence capturée peut monter jusqu'à 320x240 points en 32 768 couleurs, et reste totalement compatible avec la norme Microsoft Windows Vidéo 1 (fichier AVI). Elle sera vendue avec Video for Windows, Authorware Star, et un convertisseur AVI - Quicktime à un prix avoisinnant les 3500 Francs TTC.



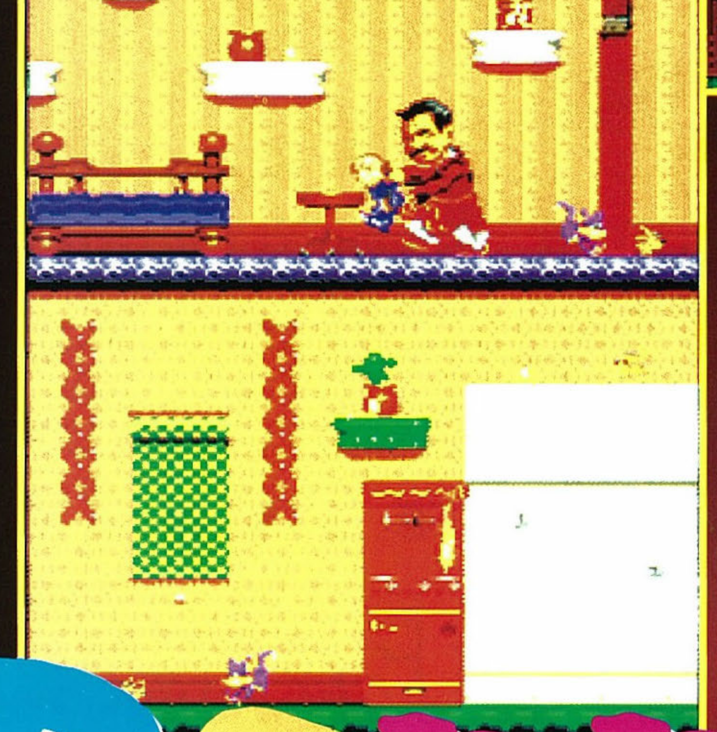
Le TV CODER - Creative Labs

Plus particulièrement destiné à une utilisation au sein d'une entreprise, le TV Coder a également sa place chez le particulier. Cette appareil n'est autre qu'un transcodeur autorisant le raccordement d'un PC à un téléviseur. Vendu aux alentours de 1400 F TTC., cette interface compatible avec les standards PAL, NTSC et S-Vidéo offre une résolution maximale de 640x480 pixels en 256 couleurs.





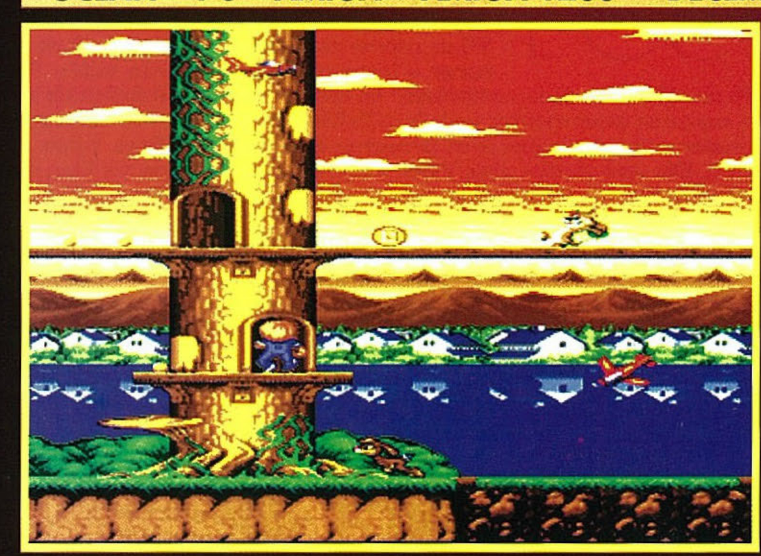






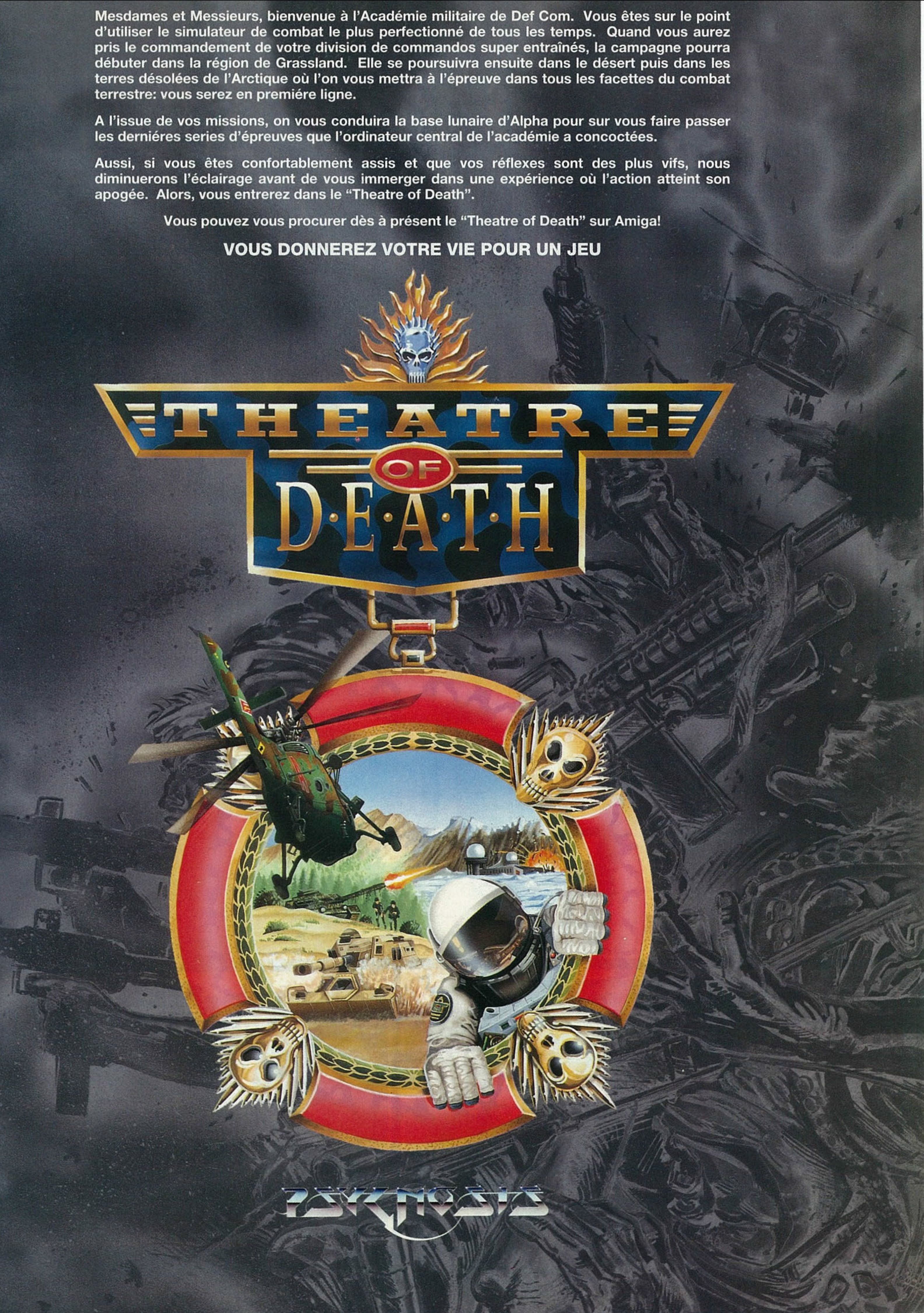
Dennis THE MENACE

OCEAN • PC • AMIGA • AMIGA 1200 • DECEMBRE 1993 • PHOTOS PC



Connaissez-vous Denis la Menace? Ce personnage de bande dessinée, un petit garçon insupportable, toujours en quête d'une bêtise à faire, fait actuellement l'objet d'une adaptation cinématographique à Hollywood. Ben voyons, avec les succès remportés par les divers "Maman, j'ai raté l'avion", vous pouvez être sûr que le filon du "petit-garçon-débrouillard-qui-est-siiii-mignon" va être exploité jusqu'à plus soif. Océan, grand acquéreur de licences devant l'éternel, en profite pour nous concocter les versions console et micro de cette "américaniaiserie". Dennis vous place dans la peau du mioche, au coeur d'un classique jeu de plate-formes. Agressé, comme il est d'usage, de toutes parts, Denis dispose d'un important arsenal pour se défendre. Ce dernier est composé d'une sarbacane, d'un pistolet à eau et d'une catapulte. L'un des intérêts majeurs du jeu réside de là, car selon l'ennemi visé, chacune de ces terrifiantes armes donne des résultats plus ou moins convaincants. La sarbacane est assez puissante contre la faune locale, tandis que le pistolet à eau assomme littéralement les Aliens. La catapulte, elle, est particulièrement recommandée contre les boss qui gardent la sortie de chaque niveau. Mais avant d'arriver jusqu'à eux, il vous faudra parcourir le monde en tous sens pour collecter des pièces d'or. Afin de varier l'action, certains niveaux vous placent aux commandes d'un kart avec des ennemis lancés à votre poursuite. Développé tout d'abord sur Super Nintendo, Dennis a fait l'objet de nombreuses améliorations, lors de son passage sur PC et A1200. Ainsi, le soft est maintenant en 256 couleurs et présente un scrolling multidirectionnel en parallaxe de toute beauté. Prévu peu avant les fêtes de Noël, Dennis pourrait bien proposer aux amateurs d'action et de réflexion, un séduisant cocktail.

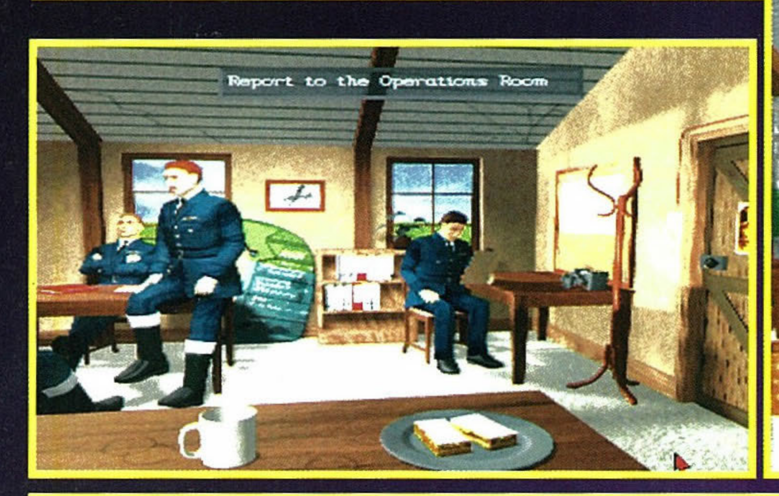



Mesdames et Messieurs, bienvenue à l'Académie militaire de Def Com. Vous êtes sur le point d'utiliser le simulateur de combat le plus perfectionné de tous les temps. Quand vous aurez pris le commandement de votre division de commandos super entraînés, la campagne pourra débuter dans la région de Grassland. Elle se poursuivra ensuite dans le désert puis dans les terres désolées de l'Arctique où l'on vous mettra à l'épreuve dans tous les facettes du combat terrestre: vous serez en premiére ligne.
A l'issue de vos missions, on vous conduira la base lunaire d'Alpha pour sur vous faire passer les derniéres series d'épreuves que l'ordinateur central de l'académie a concoctées.
Aussi, si vous êtes confortablement assis et que vos réflexes sont des plus vifs, nous diminuerons l'éclairage avant de vous immerger dans une expérience où l'action atteint son apogée. Alors, vous entrerez dans le "Theatre of Death".
Vous pouvez vous procurer dès à présent le "Theatre of Death" sur Amiga!
VOUS DONNEREZ VOTRE VIE POUR UN JEU
THEATRE
OF
DEATH
PSYGNOSIS

PREVIEWS

OVERLORD D DAY

VIRGIN• PC • SORTIE PRÉVUE: FEVRIER 94







Derrière ce titre, se cache en fait la suite de Reach for the Skies. Rowan Software, la société qui développe le jeu pour Virgin, a pris en compte toutes les critiques émises pour leur jeu précédent, afin qu'Overlord soit le plus efficace possible.
Les graphismes du jeu sont entièrement en SVGA -première baffe-, le résultat est tout à fait étonnant, que ce soit pour les scènes intermédiaires ou pour les scènes de jeu elles-mêmes. Malgré cette haute résolution, l'action, les animations, tous les mouvements de ce simulateur de vol sont tout à fait fluides et rapides. Un vrai plaisir! Pour les utilisateurs de machines un peu trop lentes, il est bien sûr possible de diminuer le nombre de détails affichés.
Les salles de briefing, de réunion, de repos, et les bureaux ont tous été dessinés avec des programmes d'images de synthèse. Même les personnages,

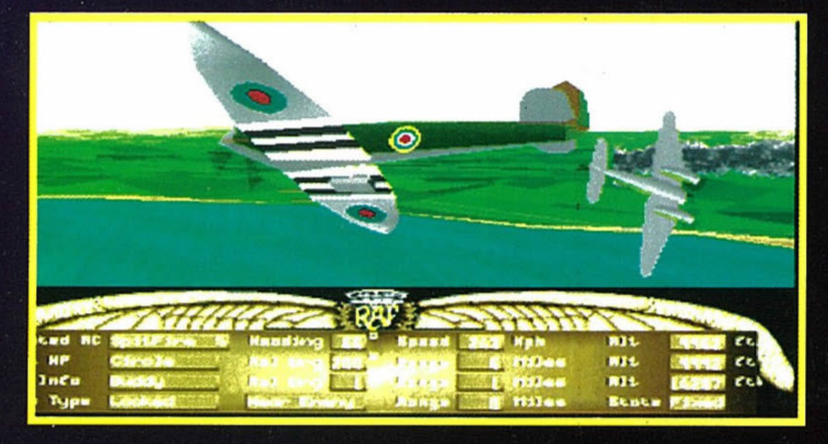








leurs visages, tout est en 3D surfacée. Le résultat est bien agréable pour de simples menus.
Au fur et à mesure de vos missions, votre journal se remplit. Jour après jour, vous tenterez de remplir vos objectifs, bien sûr, mais surtout vous essaierez de rester vivant. Un scénario global charpente le jeu et lie toutes les missions entre elles. Vous aurez la possibilité de piloter toutes sortes d'avions, Spitfire, Mustand ou Typhoon, selon les caractéristiques de la mission qu'on vous refile. Ces dernières vont des combats aériens contre d'autres escadrilles, aux attaques-sabotages de bâtiments au sol, ou même des missions au-dessus de l'eau.
Tout ce qui se passe dans le jeu est fidèle aux événements historiques, le scénario recouvre les trois derniers mois de la Seconde Guerre mondiale. Votre boulot, en tant que pilote de la RAF, est de préparer le terrain au grand débarquement de Normandie. Vous combatterez contre des Focke Wulf 190, des Junkers 88, et autres Messerschmidt. Au niveau sonore, le jeu est accompagné de musiques, de bruitages et de superbes voix digits.
Derek dela Fuente.



FOOT CONNECTION

CONDOR SOFTWARE • PC • AMIGA /FALCON • PC/ MI - NOVEMBRE AMIGA/FALCON JANVIER



Les plus grands jeux de foot n'ont qu'à bien se tenir. Condor Software, une jeune équipe française composée de six personnes, prépare en effet un jeu mi-arcade, mi-simulation depuis juin 92. Foot Connection exploite le mode protégé -comme Comanche- et présente des graphismes rarement vus dans un jeu de sport: une fenêtre graphique quasiment en plein-écran, un terrain texturé, des joueurs énormes et bien animés... Il faudra encore attendre avant de juger des facteurs importants tels que la maniabilité, le degré de simulation ou encore de l'indispensable ambiance sonore. A suivre avec grand intérêt.

CALOR





EVASING ACTION

MINDSCAPE • PC • SORTIE PRÉVUE: DECEMBRE

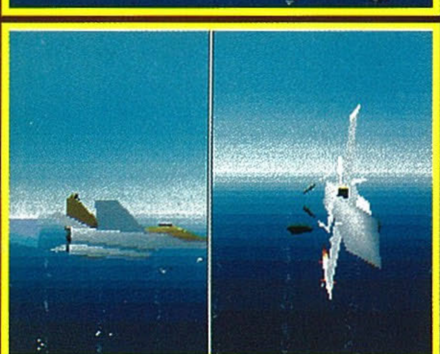
La rumeur dit que ça fait longtemps que Glynn Williams, qui a écrit Warhead pour Activision, travaille sur ce projet qui était au départ commandité par MicroProse. Ce spécialiste des simulateurs n'en a apparemment gardé que l'idée avec Dogfight. Mindscape insiste sur le fait que ce n'est pas un simulateur, bien que ça y ressemble fort, mais un jeu d'action pur et dur. Le contrôle de l'appareil a été simplifié pour laisser une large part à l'action frénétique des combats de chasse. Malgré des cockpits très travaillés, Evasing Action a été conçu pour les fous du manche. Le modèle de vol des appareils est similaire à ceux des simulateurs classiques, seule son application est modifiée. Le jeu se déroule sur quatre périodes différentes, au cours desquelles vous pourrez piloter les appareils d'époque : le passé avec les Première et Seconde Guerres mondiales, le présent, et le futur en l'an 2020, dans l'espace. Chaque période permet de piloter quatre appareils différents, des bi-moteurs aux Spitfires, et même des vaisseaux voisins de ceux de Elite. Le principe de jeu est basique, et fait appel à l'instinct de tueur qui sommeille en chacun de nous : il faut décoller, et tirer sur tout ce qui bouge, bref, survivre. Seuls vitesse, précision et réflexes feront la différence. Plusieurs modes de jeux, aux règles variées, promettent une longue durée de vie à Evasing Action. Un mode de jeu permet de jouer au chat et à la souris (stressant !). Vous disposez d'un temps limité pour repérer/tuer l'ennemi qui deviendra, à son tour, le prédateur, une fois le délai imparti achevé (définissable entre une minute et une heure). Un autre mode consiste en une course à la montre où l'on doit atteindre, le plus rapidement possible, des points de repère définis au fur et à mesure . Un autre encore permet de s'affronter en duel. Graphiquement, on est à des milliers de pieds des simples shoot' em up : en fait, Evasing Action est plus proche, visuellement, des meilleurs simulateurs. Les vues extérieures permettent d'admirer des effets d'ombrage sur les carlingues, le terrain survolé présente de nombreux reliefs et exhibe de superbes bâtiments. Mais attendez, j'ai réservé le meilleur pour la fin. Evasing Action permet de jouer à deux -si, si !-, soit sur le même écran partagé en deux, soit en link par modem de 2 400 bauds. Les programmeurs ont passé beaucoup de temps à élaborer des routines qui évitent les ralentissements éventuels, aussi bien en mode solo, qu'en mode deux joueurs. Je n'ose imaginer le délire à deux. Mais restons calme, il faut voir tout ça tourner...

CALOR







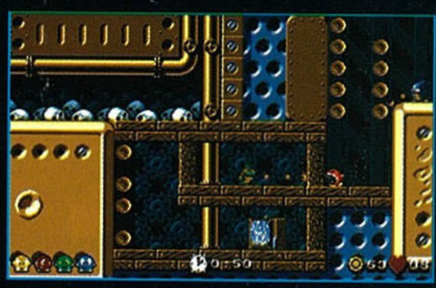






FURY of the FURRIES





Distribué par



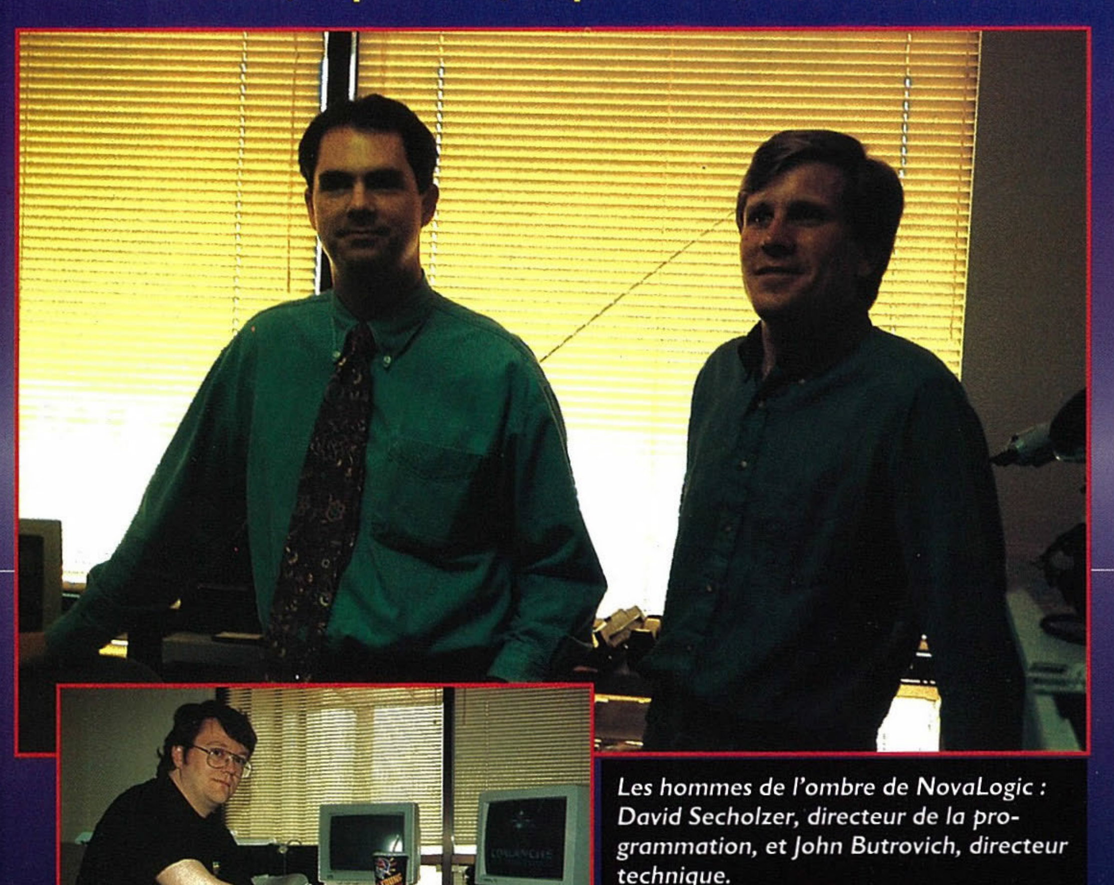
Disponible sur
PC
AMIGA
CD 32

Édité par



NOVALOGIC

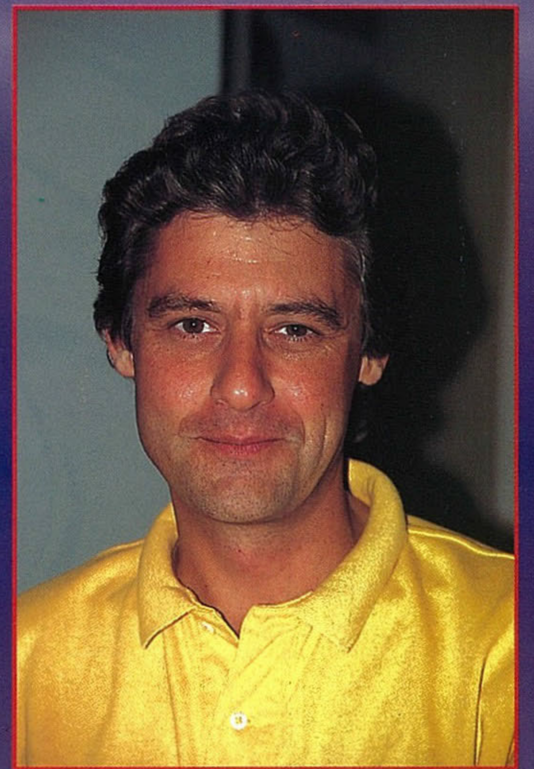
Depuis le succès fracassant de Comanche, tout le monde attend de pied ıı ferme les productions de NovaLogic. Il est vrai que les perspectives d'utilisation du Voxel Space, le procédé de 3D de Comanche, sont plus qu'allé chantes. L'excellence de cette technique s'est d'ailleurs confirmée avec le premier "mission disk" pour le jeu phare de NovaLogic. John Garcia, le boss, n'est pas prêt à lâcher la bride, et peaufine, de plus belle, ses futures sorties.



Les hommes de l'ombre de NovaLogic : David Secholzer, directeur de la programmation, et John Butrovich, directeur technique.

Kyle Freeman est l'heureux papa du Voxel Space et de Comanche... Ben y' peut être fier !

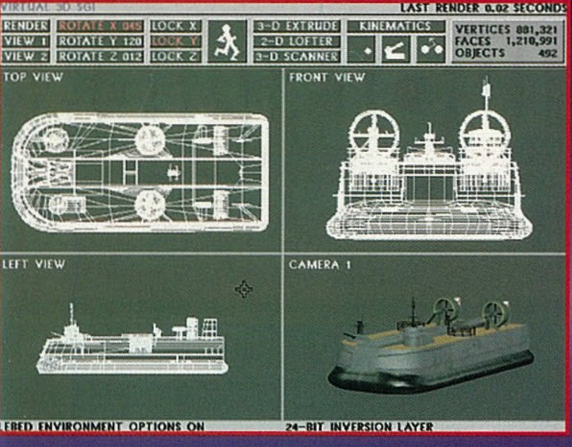
John Garcia, le créateur de NovaLogic, voulait mettre à profit ses compétences en matière d'imagerie high-tech, acquises dans diverses expériences. Elève de la LondonFilm School, il a appris la programmation de façon autodidacte, puis est devenu directeur technique dans une société de communication high-tech. Pas étonnant donc que NovaLogic ait ainsi été l'une des premières sociétés à utiliser les techniques de mapping, et qu'elle ait même devancé pendant un an les autres sociétés dans ce domaine. Selon John Garcia, l'arrivée du VGA a certainement été un déclic déterminant. Pour produire des images de grande qualité, ils devaient utiliser des techniques sophistiquées -et onéreuses- de digitalisations d'acteurs et de maquettes. Avec le VGA, ces mêmes images sont maintenant réalisables non

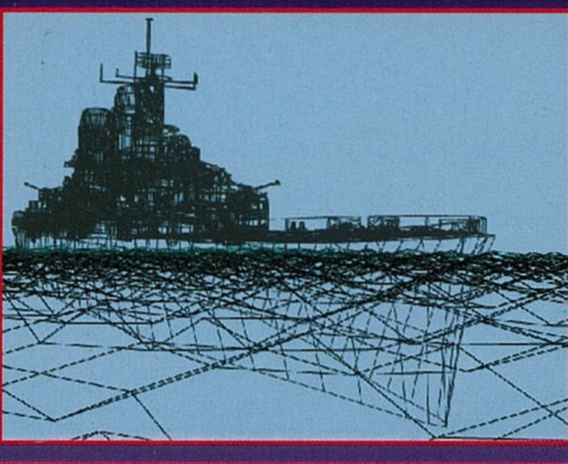


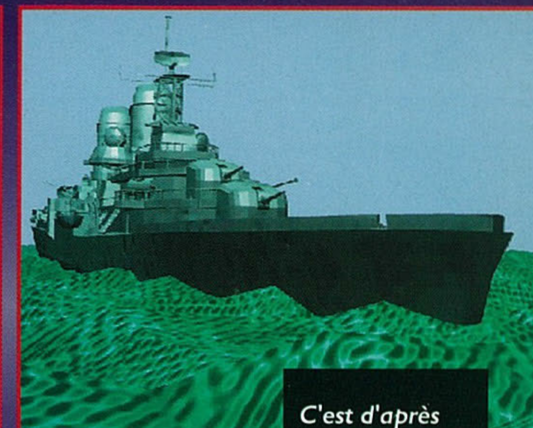
seulement à moindre frais, mais également plus efficacement avec le VGA. Si NovaLogic utilisait principalement des Mac pour le développement, les capacités du PC, avec l'arrivée des processeurs puissants, se révélèrent plus adéquats. Tous leurs systèmes sont donc actuellement basés sur des 486, avec un emploi intensif de Autodesk 3D Studio et de leur propre logiciel; Voxel Space. Il faut croire que leur souci de réalisme et de vitesse sont prépondérants, puisqu'ils envisagent même de passer sur Pentium. Si leur standard privilégié reste le PC, NovaLogic aurait tort de ne pas profiter des autres "marchés porteurs", et continuera à développer sur toutes les plates-formes viables -Sega et Nintendo comprises-, en s'adaptant aux capacités de ces dernières. Le CD ROM non plus -ou devrais-je dire surtout- ne sera pas oublié, puisque les créateurs de Comanche vont s'y attaquer avec Wolfpack. Ce support améliorera considérablement les possibilités -aussi bien en taille, qu'en qualité- des jeux : davantage d'animations, graphismes en haute résolution, rapidité et simplicité des accès disques...

GRAPHISME ET MODÉLISATION

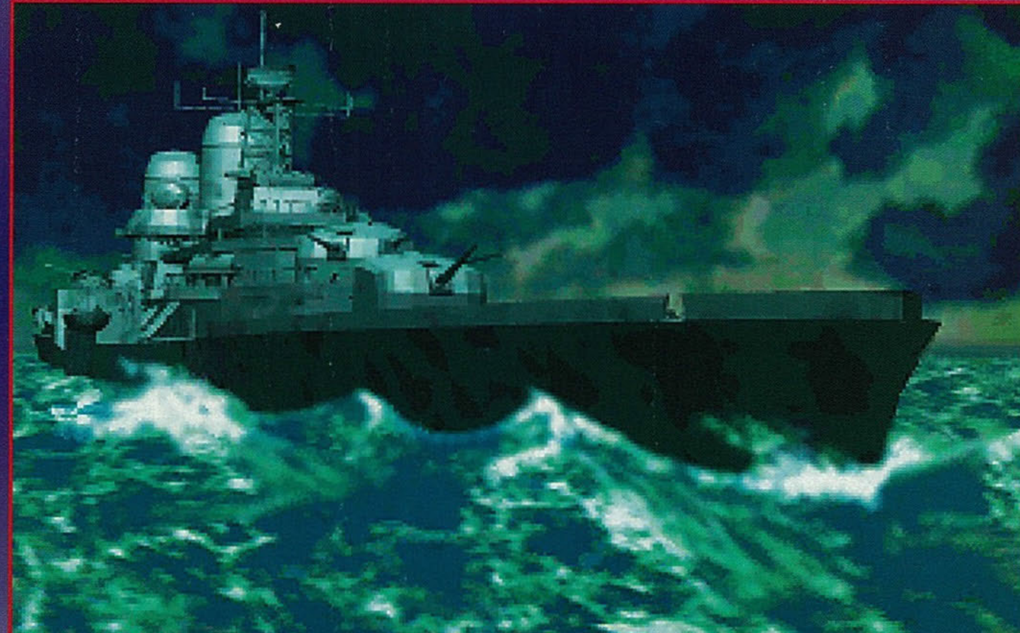
Cette phase est le plus souvent réalisée en interne, même si NovaLogic fait parfois appel à des sociétés extérieures. Les quatre graphistes et modélistes, Rod Parong, le graphiste principal,







C'est d'après des livres de référence que NovaLogic modélise les objets de ses simulations. La méthode est comparable à celle utilisée sur les vraies maquettes: on monte la structure, on effectue la mise en couleurs, on place les effets d'ombrages, etc. Evidemment tout ça sous 3D Studio et c'est beau!

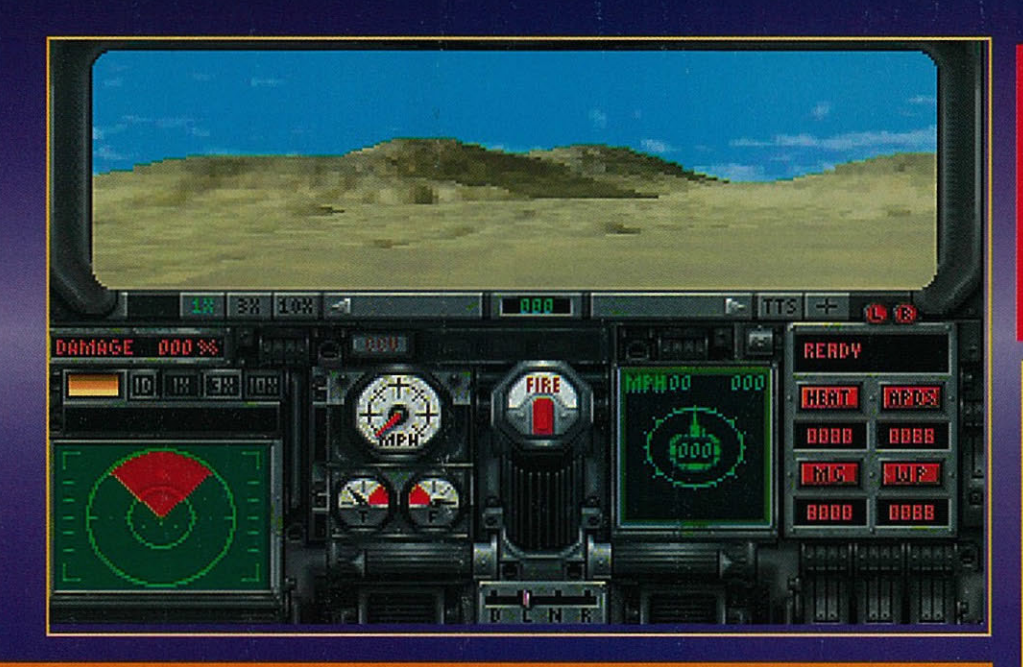


ainsi que Jody, Paul et Keith, travaillent de façon méthodique, toujours par souci de réalisme. Toutes les modélisations sont ainsi réalisées à partir de documents photographiques, dessins et plans provenant d'ouvrages et de magazines militaires, de même que de maquettes et de jouets. Une image en 3D fil de fer est conçue, puis retravaillée de la même façon que pour une vraie maquette : mise en couleur, application de textures et d'effets de lumière, etc. S'ils partent parfois des dessins sur papier, c'est surtout d'Autodesk 3D Studio assisté de Deluxe Paint et de Deluxe Animation, dont ils se servent le plus souvent. Avec les progrès technologiques, la modélisation est devenue de plus en plus complexe. Si le principal modèle de Ultrabots comprenait environ 12 000 facettes, l'objet-type atteint désormais facilement plus de 20 000 facettes. Et même ce nombre semble ridicule à côté des 84 000 facettes du char soviétique T-80 dans Armored Fist. Le mapping des couleurs et des textures est créé à partir du Voxel Space, qui convient aussi parfaitement à la génération des décors. Les sols et les plans d'eau sont d'abord esquissés sur papier pour garder la cohérence stratégique du jeu, puis une carte 3D est réalisée avec Voxel Space, avec une combinaison de textures et d'effets lumineux.

NOVALOGIC ET LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Steve Bjork, le principal programmeur de NovaLogic, travaille depuis sept mois sur un jeu d'arcade pour un casque de réalité virtuelle, dont 90 % sont terminés. Tournant en 30 images/secondes, ce titre risque de faire un malheur dans les salles. NovaLogic compte, bien sûr, étendre ces applications sur PC dès que les interfaces de réalité virtuelle seront plus abordables.





Armored Fist

Standard: PC • Sortie prévue: 1er trimestre 94

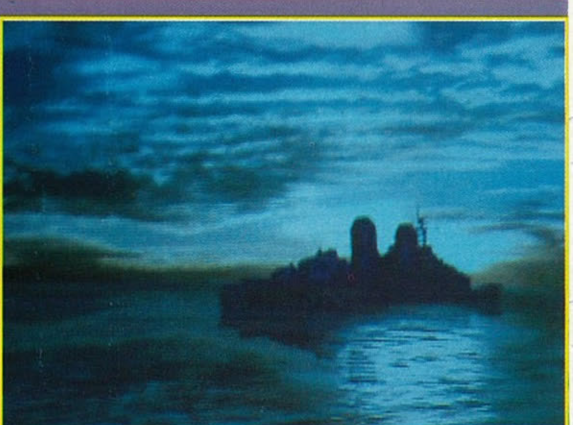




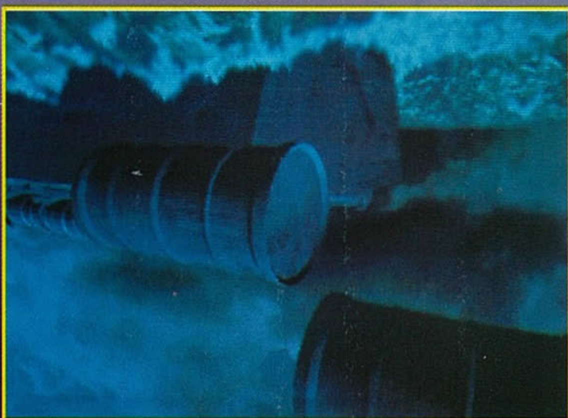
Ce simulateur de chars où vous dirigez soit des M1A22 Abrams américains, soit des T-80 soviétiques, devait déjà sortir en juin dernier. Technologiquement, il était un peu "dépassé", puisqu'il utilisait le même procédé de 3D polygonale qu'Ultrabots. NovaLogic a donc préféré en retarder la sortie pour l'améliorer (chouette !). Toutes les ressources originales ont ainsi été réécrites pour aboutir à une meilleure combinaison entre l'ancien procédé et le Voxel Space. Le camouflage et la dissimulation sur le terrain étant prépondérants en matière de bataille de chars, le jeu gagne ainsi en réalisme. On peut, par exemple, faire appel au support aérien ou à l'artillerie. L'ensemble des armes et des projectiles fonctionnera, bien sûr, exactement selon leur caractéristique réelle. De plus, une intelligence artificielle particulièrement développée a été appliquée pour renforcer certains aspects stratégiques et tactiques, comme les formations des unités. NovaLogic diffuse malheureusement des infos sur ce soft, au compte-goutte, et il faudra attendre encore un peu pour en savoir plus.

WOLFPACK

Standard: PC CD ROM, CDI
Sortie prévue: Novembre 93

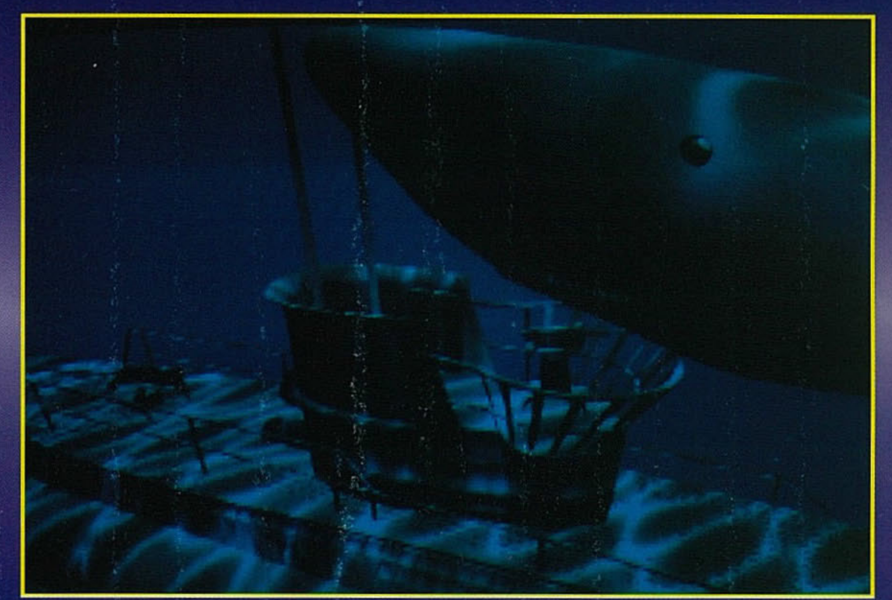






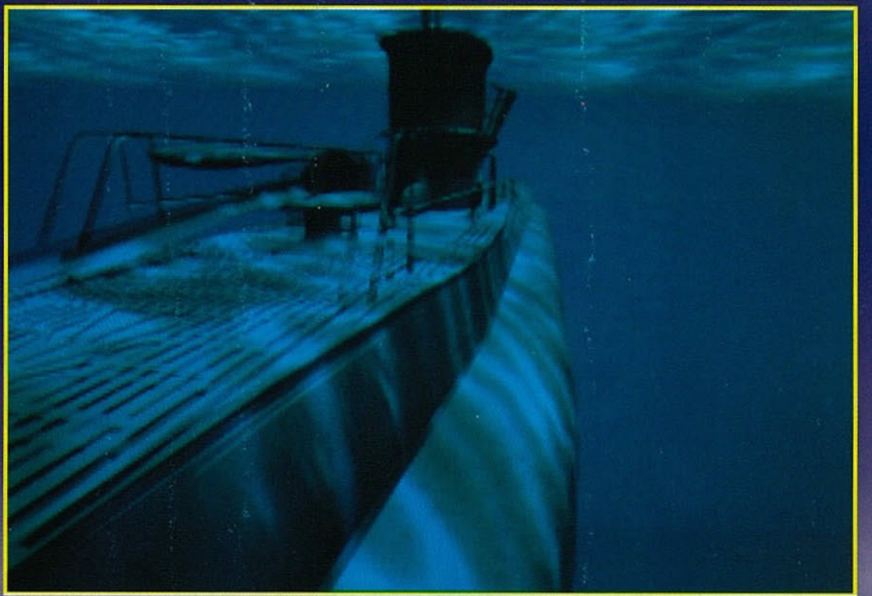
Adapter un jeu connu tel que Wolfpack -qui est sorti dans sa version d'origine en 1990- sur CD ROM, permet à NovaLogic de "se roder" techniquement aussi bien sur le plan graphique, que sonore. Tout en conservant le concept de jeu initial -un simulateur de navires de combat/sous-marins-, Wolfpack comportera ainsi des animations et des missions supplémentaires. Le jeu se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale où vous êtes au commandement des forces navales des Etats-Unis ou de l'Allemagne. Les séquences cinématiques en véritables images

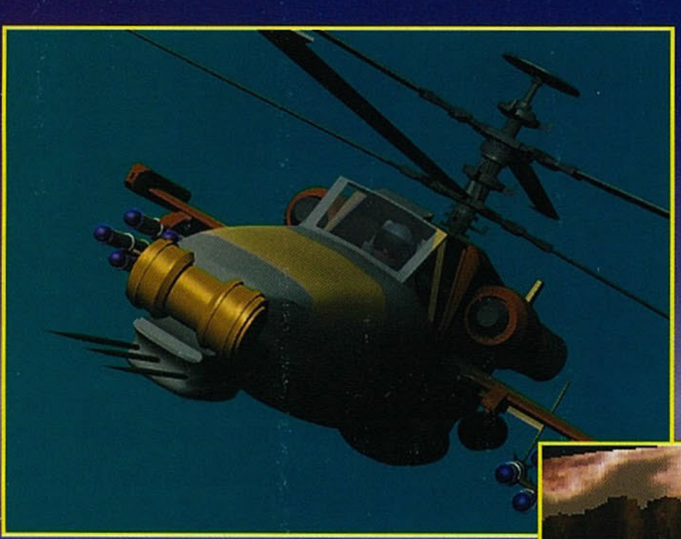
de synthèse sont époustouflantes. De même, la bande son bénéficie de nouveaux thèmes musicaux particulièrement réussis. Comme Armored Fist, Wolfpack comprend une construction kit complète pour concevoir vos propres missions. En mars prochain, une fois la licence Broderbund expirée, ils envisagent la production d'un Wolfpack 2. Une version CDI en full motion video est également prévue, avec une interface retravaillée et d'autres missions. Ca promet !



COMMANCHE MISSION DISK 2

Standard: PC Sortie prévue: Novembre 93





Ce deuxième "mission disk" repousse encore plus loin les limites du réalisme -et de la claque- dans ce jeu qui, dès sa sortie, faisait déjà partie des classiques. NovaLogic, avec l'expérience, a encore amélioré les effets du Voxel Space. Les graphismes en haute résolution et les animations sont encore plus travaillés. De somptueux écrans laissent présager un avenir plutôt radieux pour les productions NovaLogic en préparation. Ces nouvelles missions comprennent des opérations où vous devez faire face à des bâtiments navals. A ce titre, NovaLogic confirme davantage leur maîtrise de la technique du rendering, puisque l'aspect de l'eau est particulièrement réaliste -et beau-. Comme dans Mission Disk 1, vous traverserez parfois des paysages enneigés, mais cette fois-ci encore plus impressionnants -jusqu'où iront-ils ?-. Enfin, et ce n'est quand même pas rien, l'intelligence artificielle a été améliorée et les combats risquent d'être encore plus sanglants, tant les adversaires sont coriaces. Eh bé !










"Tu ne peux pas passer ton temps à tuer les gens."
"Pourquoi pas?"
T2
THE ARCADE GAME
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRESENTS A NORLEDGE/HICKMAN PRODUCTION A PROBE GAME "TERMINATOR 2"
MATT LAMPRELL NIKKI HEMMING DAVID MILLER WRITTEN BY DICK SHUNNARY EDITED BY MUSTAPHA SCALPEL
WARDROBE MAHATMA COAT ORIGINAL SCORE 205,500 GAGS JO KING HUGH MERR
BASED ON THE FILM "TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY" DIRECTOR JONNY WATSON
Acclaim
Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.
Terminator, T2 Endoskeleton and depiction of Endoskeleton are trademarks of Carolco Pictures International N.V.
© 1992 Carolco Pictures International N.V. All rights reserved.
Virgin
Actuellement sur vos écrans PC & Amiga
Il y a des
VIRGIN INTERACTIVE
PAUL DOWLING SEAN BRENNAN MUSIC BY BEN
EXECUTIVE REPRODUCER HERO DAVISON EDITOR
BASED ON THE FILM
Acclaim
Acclaim is a registered trademark of
All rights reserved. Alien 3 © 1992.
Actuellement



où rien ne va.
3
ENT PRESENTS A PROBE PRODUCTION "ALIEN 3"
PI SCREENPLAY BY JOY PAD EXECUTIVE PRODUCER JOHN CARVER
HIL MEDITOR DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY LEN SCAPP
N 3" DIRECTED BY D. RECTOR
tertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc.
n Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
Virgin
vos écrans Amiga
Ta vie ne tient plus qu'à un combat...
MORTAL KOMBAT
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRESENTS A NORLEDGE/HICKMAN PRODUCTION A PROBE GAME
LEE THAL HUGH JUPPERCUT DANIELLE WOODYATT PETER BALL SCREENPLAY BY ANNE NIHILATE
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY D. CAPITATION EDITOR R. CADE-CONVERSION DIRECTOR PAUL MILES
Acclaim
MIDWAY
Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc.
All rights reserved. Mortal Kombat is a trademark of and licensed from Midway Manufacturing Company.
© 1992 All rights reserved. Used by permission.
Virgin
Actuellement sur vos écrans PC & Amiga
Virgin



T2 THE ARCADE GAME

VIRGIN • PC/AMIGA • PHOTOS AMIGA • AMIGA (NOVEMBRE) PC (PLUS TARD)

Il n'y a qu'une chose à faire dans ce jeu: tirer. Partout, sans interruption, tirer comme un fou, ne pas lâcher la gachette, détruire tout ce qui bouge, tous ceux qui ont le malheur de passer à proximité de votre ligne de mire. Ceux qui connaissent Operation Wolf, ses successeurs, ou même T2 version arcade, savent de quoi je parle, ce jeu est l'adaptation de ce dernier.

L'écran scrolle horizontalement, les ennemis arrivent de tous les côtés: des robots de toute sortes, des jeeps et des tas de véhicules de combats; tout le monde vous tire dessus. Assez régulièrement, heureusement, vous pourrez récupérer des munitions en tirant dessus, ou carrément changer d'arme pour en obtenir une plus puissante.

Le jeu est divisé en plusieurs niveaux, chacun avec ses décors, et chaque niveau est divisé en plusieurs sections. Hop, il y a de quoi faire dans cette véritable partie de massacres!

Derek dela Fuente





DISPOSABLE HERO

GREMLIN • AMIGA • FIN NOVEMBRE

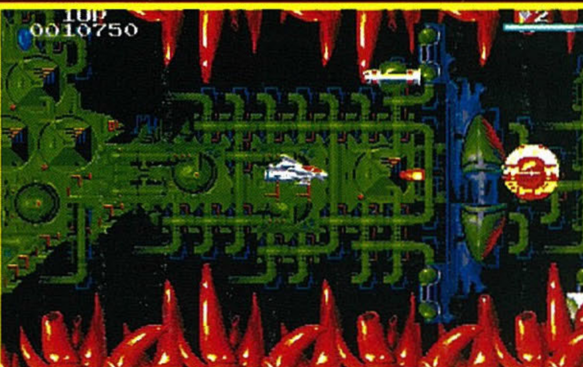


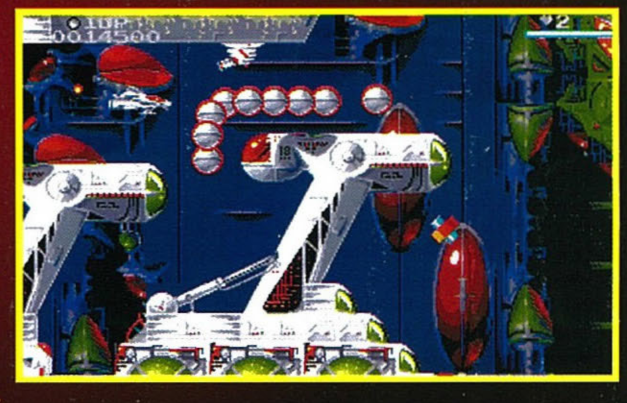
Avec Disposable Hero, Gremlin ne semble pas décidé à s'enfoncer dans l'originalité, mais plutôt à se vautrer dans l'efficacité. Disposable Hero n'est pas sans rappeler, en effet, ce classique des classiques du shoot'em up: R-Type.

Le scénario du jeu, qui servira de prétexte à vous envoyer cartonner des vagues et des vagues de vaisseaux aliens, prend place dans un futur bien éloigné, en l'an 2874. Les Mondes Libres, comme on les appelait avant les grandes invasions aliens, ne cessent de régresser. La technologie n'avance plus, la pagaille gagne, et les gouvernements se désespèrent. L'ennemi, l'Alien, en profite d'ailleurs joyeusement et pille sans cesse toutes les richesses naturelles des différentes planètes regroupées.

Avec ses graphismes assez simples, pour les décors notamment, et ses vaisseaux bien détaillés et plus animés qu'on a l'habitude de voir dans ce genre de softs, Disposable Heroes sent bon l'action ininterrompue. Six bons gros niveaux vous attendent, avec leurs doses d'adversaires, de bonus, d'armes à récupérer, de boss de milieu de niveau et de fin de niveau. Coté son, les bruitages et les musiques sont tout à fait réussis, avec des voix digits et tout le tremblement.

Seb.





Preview

WereWolf

VIRGIN • PC • FEVRIER 1994



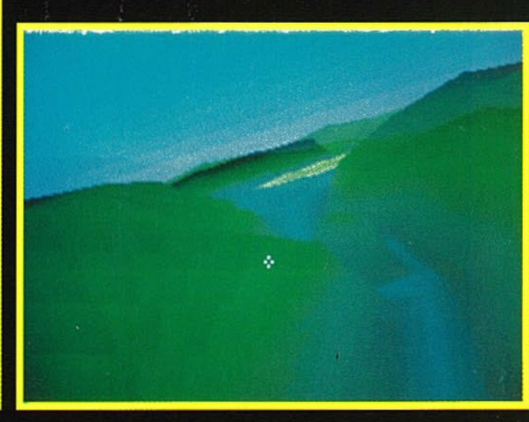
Ce jeu, en cours de réalisation pour Virgin, est développé par la société Simis, des spécialistes de la simulation sur micros, récemment auteurs de Flight Simulator Construction Kit de Domark. D'après les programmeurs, il n'y a toujours pas de bon simulateur d'hélicoptères sur le marché, Werewolf a l'ambition de remplir ce trou.

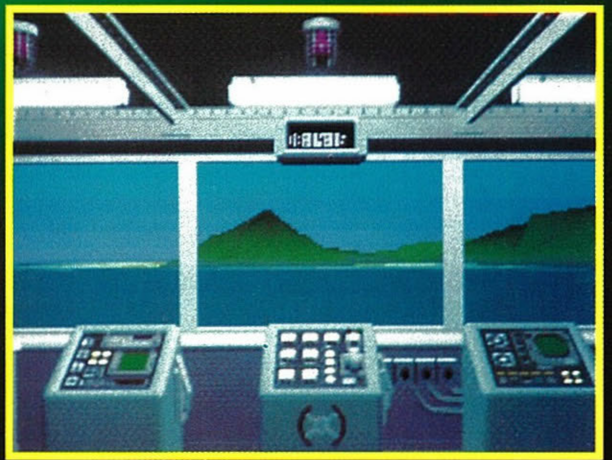
Le moteur du jeu est basé autour de celui réalisé, jadis, pour Harrier AV8B, et vous permettra de piloter joyeusement 4 types d'hélicoptères différents, du Werewolf à l'Hokum. Plus qu'un "simple" simulateur, Werewolf propose également une option beaucoup plus stratégique où vous ne piloterez pas le moindre hélicoptère. Vous prenez place, en fait, dans une tour de contrôle, afin de donner toutes sortes d'ordres et











d'instructions à vos esquades d'hélicos. Grâce aux nombreuses vues caméras extérieures proposées, vous restez tout de même au cœur de l'action. Vous pouvez également, de façon plus classique, vous plonger dans le cockpit d'un engin, et partir directement à l'action.

Le jeu se déroule au-dessus des murs du Sud de la Chine, en pleine zone où les pirates passent leur temps à prendre d'assaut de nombreux bateaux croisant dans les parages. Le gouvernement vous envoie donc pour stopper ce véritable fléau, vous et vos mercenaires héliportés.

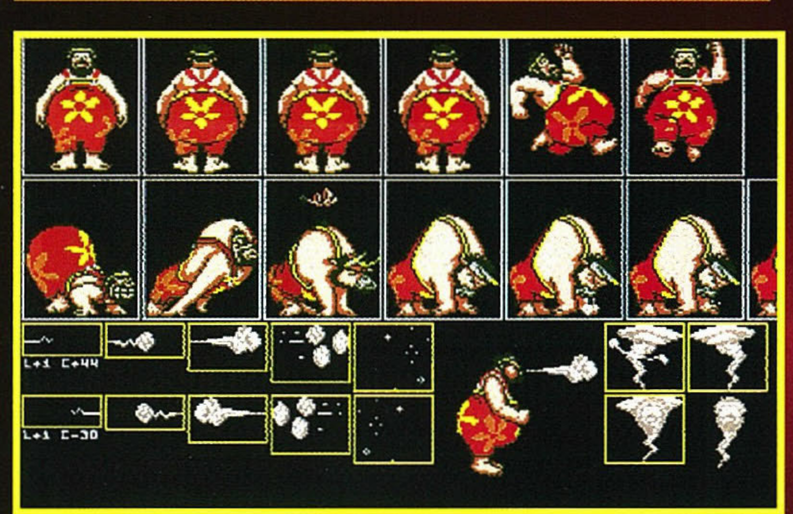
Les missions qui vous attendent sont variées, cela va du vol de reconnaissance pour repérer les bateaux ennemis, à l'attaque d'une île donnée pour récupérer des marchandises volées. Vous foncerez au-dessus de l'eau, mais également dans des canyons, au ras du sol. A l'intérieur du cockpit, tous les instruments sont là. Werewolf, malgré ses missions orientées action, est un véritable simulateur de vol, complet, réaliste. Admirez les photos, regardez le nombre de couleurs affichées à l'écran, les dégradés, le réalisme des côtes.

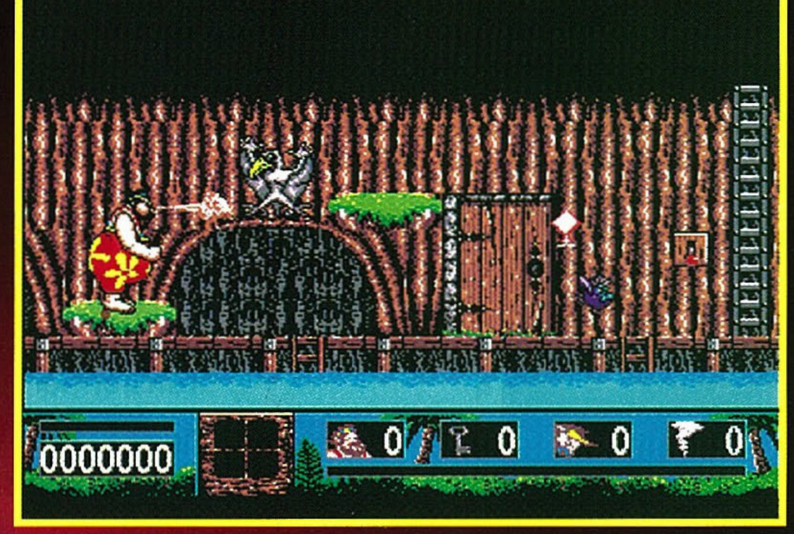
Simis semble avoir rempli son contrat, Werewolf s'annonce comme le meilleur simulateur d'hélicoptères sur micros.

Derek dela Fuente.

CARLOS

MICROIDS • AMIGA • FIN NOVEMBRE1993

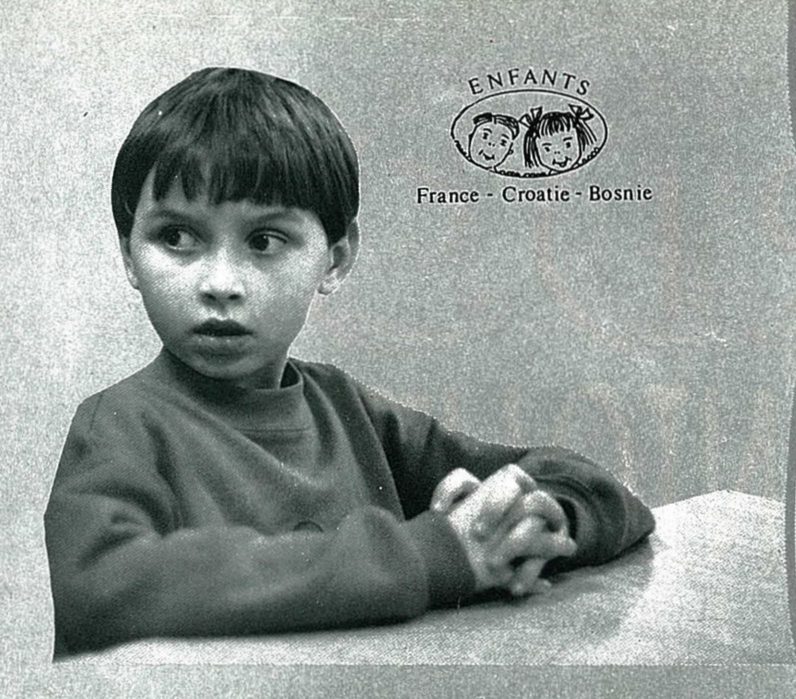




Inutile de vous présenter Carlos. Comment ça, vous ne connaissez pas? Mais si, vous savez, le chanteur... C'est bon, vous y êtes? Eh bien, figurez-vous que ce dernier est le héros d'un dessin animé de 18 épisodes, qui passera sur TF1 à partir du mois de décembre. Bon, je vous l'accorde, on s'en fout. Mais ce dont on se fout déjà moins, c'est que Microids nous concocte une version micro du dessin animé susnommé. Ce jeu de plates-formes s'étalera sur plus de 6 niveaux entrecoupés par... devinez quoi?... des séquences animées bien sûr! Notre ami pourra se transformer en taureau, souffler sur ses ennemis... Bref, plein de trucs dignes d'un cartoon. Microids nous promet une animation d'enfer (scrollings différentiels, gros sprites..). Le programme devrait sortir vers la fin du mois de novembre.

CALOR





AVEC 

PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

FAIS TON CHOIX DANS LES LISTES MULTIMEDIA ET PAGE SUIVANTE ET ENVOIE DES MAINTENANT TON BON DE COMMANDE.

MICROFOLIE'S S'ENGAGE À REVERSER SUR CHACUN DE TES ACHATS, UN FRANC À L'ASSOCIATION ENFANTS FRANCE-CROATIE-BOSNIE*.

ENSEMBLE PRÉPARONS LEUR NOËL !

* L'association ENFANTS FRANCE-CROATIE-BOSNIE a déjà conduit quatre convois d'aide humanitaire et organise des spectacles pour les orphelins. C'est pourquoi MICROFOLIE'S a choisi de l'aider et de reverser un franc pour chaque achat par correspondance ou en boutiques.

Photo H. Crouzier - Conception Archetype 30 30 11 22

MULTIMEDIA • • • • • • • • •

CD-ROM ORCHID double vitesse, compatible CD Photo, CD Audio, CD XA, CDI	2450
CD-ROM EXT PANASONIC compatible CD Photo, CD Audio + Encyclopédie Grollier	~~2360~~ 1995
CD-ROM EXT PANASONIC + carte SOUND BLASTER PRO 2 + Encyclopédie Grollier	~~3546~~ 2890
Carte Son ORCHID SOUND WAVE 32	2350
Carte Son SOUND BLASTER PRO 2 de Luxe + Compil FUN RADIO 3 (4 jeux)	1190
Carte Son SOUND BLASTER 16 ASP + Indiana Jones 4	1990
Scanner à Main 256 niveaux de gris, Résolution 100-400 DP1, Largeur 105 mm	599
CDI PHILIPS 220	3990
Carte FMV (Full Motion Vidéo)	1990
AMIGA CD 32	2490

POINTS DE DEMONSTRATIONS



L'AVANCE MULTIMEDIA QUI SAUTE AUX YEUX

• • • • •

A CONSOMMER SANS MODERATION

Démonstrations et tests permanents

CDI • CD ROM • CD 32 • MEGA CD MEGA DRIVE • SUPER NINTENDO GAME GEAR • GAME BOY • LYNX

DANS NOS BOUTIQUES

13, rue des Louviers
78100
SAINT-GERMAIN-EN-LAYE
34 51 71 11

36, avenue Daumesnil
75012
PARIS
43 42 21 20

4, rue André Chénier
78000
VERSAILLES
30 21 75 01

40 bis, rue de Douai
75009
PARIS
48 78 76 77

PROCHAINEMENT
STAND REPRISE-OCCASION - 36 15 MICROFOLIE'S

ET TOUJOURS TOUTES LES NOUVEAUTES
A DES PRIX...

WORK IN PROGRESS

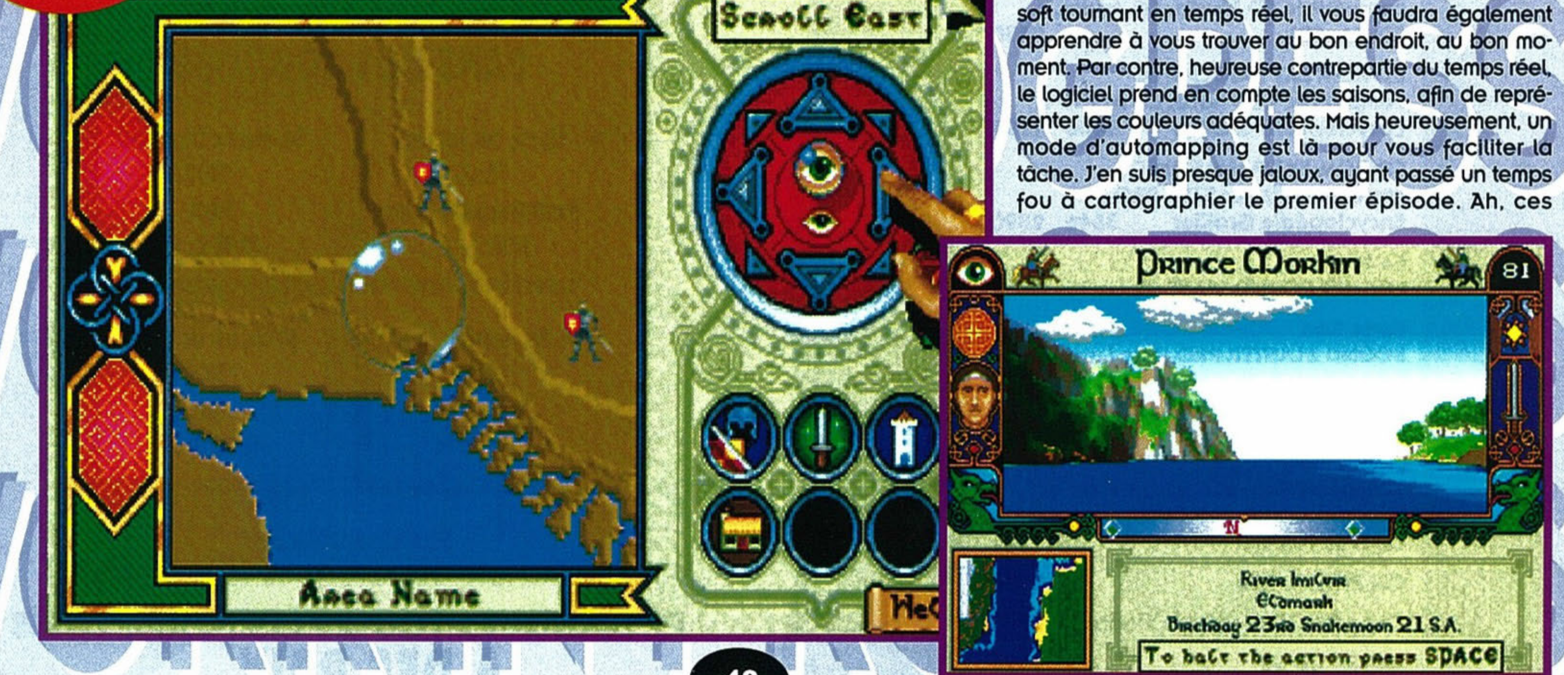
LORDS OF MIDNIGHT 3

EDITEUR: DOMARK



STANDARDS : AMIGA / PC
SORTIE PREVUE : MARS 93

Ah, Lords of Midnight, c'est toute une partie de l'histoire de la micro qui nous revient en mémoire à l'évocation de ce monument! C'était il y a huit ans, l'époque où les 8 bits régnaient en maîtres, où posséder une machine de 64 Ko était considéré comme un luxe inouï. Je m'en souviens, dans ma belle chambre aux murs tapissés de bleu, je... hum, pardon, je m'égare. Lords of Midnight, donc! Ce précurseur des jeux de rôle fut réalisé, sur Spectrum, par un programmeur surdoué du nom de Mike Singleton. Jeu atypique mi-JDR, mi-aventure, mi-wargame, LOM vous proposait de sillonner le pays en tous sens, dans un univers en simili-3D (l'un des premiers), recrutant des alliés dont les troupes se joignaient aux vôtres pour défaire les légions du Mal. Pour le grand come-back de la série, ce nouvel épisode se devait de proposer un environnement 3D impeccable. Caméras diverses et vision en perspective sont donc à l'ordre du jour, ainsi que des combats au corps à corps, lorsque la situation le nécessitera. Bien sûr, l'exploration reste le "moteur" principal du logiciel, cela vous demandera bien des heures avant d'en faire le tour. De plus, le soft tournant en temps réel, il vous faudra également apprendre à vous trouver au bon endroit, au bon moment. Par contre, heureuse contrepartie du temps réel, le logiciel prend en compte les saisons, afin de représenter les couleurs adéquates. Mais heureusement, un mode d'automapping est là pour vous faciliter la tâche. J'en suis presque jaloux, ayant passé un temps fou à cartographier le premier épisode. Ah, ces







jeunes, il faut toujours leur mâcher le travail! Le scénario n'apporte pas grand chose de neuf dans l'univers des jeux de rôle, c'est le moins qu'on puisse dire. Après une longue période de paix (que vous aviez d'ailleurs contribué à installer), c'est à nouveau la panique dans les Terres de Minuit, le Mal est de retour! Un tyran du nom de Boroth Wolfheart a enlevé un seigneur dans chacun des comtés du pays de Luxor, et compte bien, fort de ses otages, mettre la main sur tout le pays. Heureusement, quelqu'un se dresse contre lui: vous êtes là pour tenter de contrecarrer ses projets, libérer les prisonniers, etc, etc, etc... Vous pouvez incarner un sauveur, mais également entrer dans la peau de ses alliés éventuels. Ainsi, de rencontres en rencontres, vous serez amené à contrôler jusqu'à 24 personnages différents, chacun ayant ses motivations propres. Enfin, tout le monde est d'accord sur une chose: il faut impérativement botter les fesses de Boroth! A bientôt dans un prochain Work In Progress, où nous traiterons plus avant l'aspect tech-



EMPIRE PREVIEWS

Récemment, programmeurs, graphistes et tous les gens d'Empire ont émigré dans de nouveaux locaux, au centre de Londres. Synonyme de renouveau, ce déménagement marque aussi le retour d'Empire sur la scène du jeu vidéo avec, notamment, ces deux nouveaux titres en previews.

Campaign II

EMPIRE • AMIGA-PC • OCTOBRE

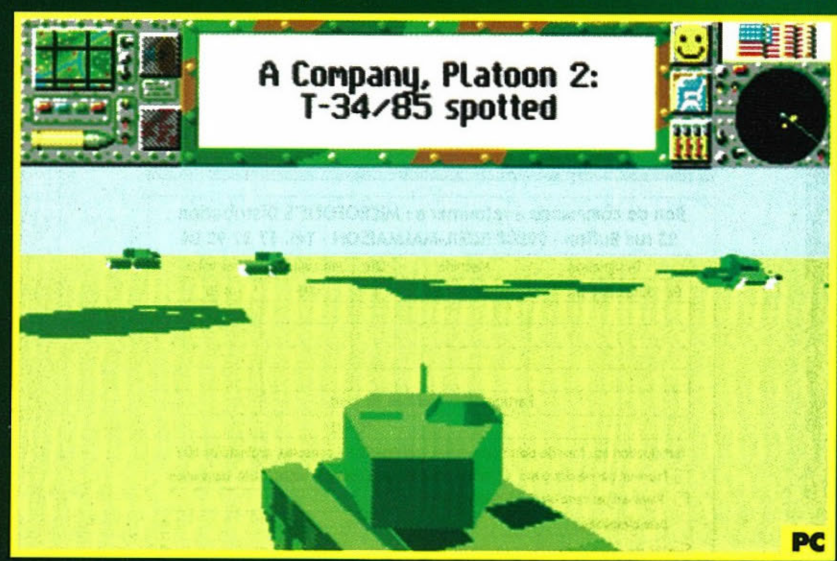


PC



PC

La suite de Campaign, l'un des jeux les plus populaires sortis chez Empire, arrive. Souvenez-vous du test dans Joystick, le programmeur nous l'avait déjà promis à l'époque.
Certains écrans, dans leur principe et leur agencement, sembleront sans doute familiers à ceux qui ont déjà passé des heures et des heures sur Campaign Premier du nom. Seulement, pour cette suite, les graphismes ont largement été améliorés, avec beaucoup plus de détails affichés, une plus grande qualité graphique générale. Les améliorations ne portent pas seulement sur l'aspect visuel du jeu, mais également sur l'intelligence de l'ordinateur, ce dernier déplacera ses troupes de façon plus pointue, et vous montera des pièges à rendre dingue le plus fin stratège.
Plus de 100 nouveaux véhicules sont maintenant intégrés dans le jeu, ainsi que de nombreuses armes modernes et perfectionnées. Les scénarios du jeu se déroulent maintenant après la Seconde Guerre mondiale, en tenant compte de l'évolution technologique des techniques de guerre. Vous manipulerez maintenant des escouades d'infanteries, des hélicoptères, des transporteurs de troupes. Le système hiérarchique est maintenant complet, et vous donnerez vos ordres à des Divisions, à des Régiments, à des Bataillons, et ainsi de suite jusqu'au simple véhicule qui peut se déplacer seul.
Cette nouvelle version, ou plutôt cette suite, marque une évolution très nette depuis Campaign, il s'agit bel et bien d'une suite et non pas d'un simple scénario disk. Tous les types de combats de 1940 à nos jours peuvent être simulés.



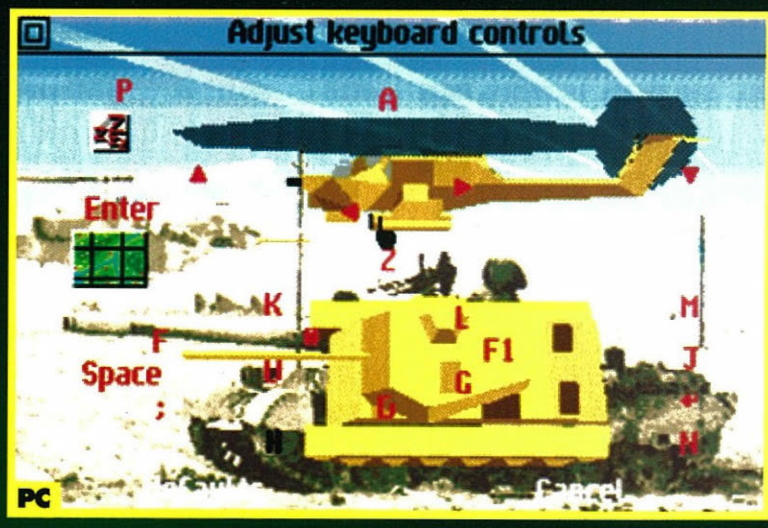
PC


PC


PC

et le jeu intègre déjà de nombreuses cartes et données réelles : guerre de Corée, guerre des six Jours ou encore guerre du Golf. Comme dans Campaign, vous pouvez éditer vos propres cartes et créer vos scénarios. L'intérêt principal du jeu est donc son réalisme extrêmement poussé. Des recherches très longues ont permis que tous les éléments du jeu concordent avec la réalité, du nombres d'unités, de leur type de déplacement, en passant par la topographie des champs de batailles. Les programmeurs ont eu de nombreux entretiens avec des militaires qui ont servi de consultants et de conseillers.

DEREK DELA FUENTE



PC


PC


AMIGA

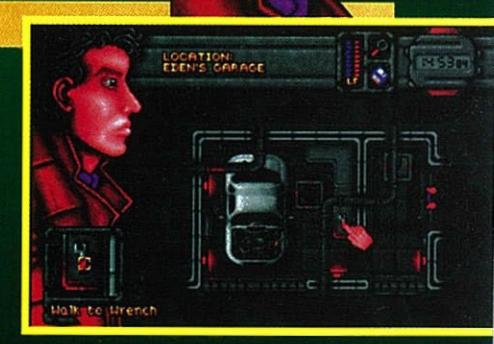


AMIGA

DREAMWEB

EMPIRE • AMIGA-PC • DECEMBRE

De nombreux jeux en cours de développement se veulent l'illustration informatique du mouvement littéraire Cyberpunk ; Dreamweb est l'un d'eux, il en a toute l'ambiance et le look, et possède de nombreux ingrédients dignes d'intérêt. Dreamweb est un jeu de rôle et d'aventure vu d'au-dessus, réalisé par une nouvelle équipe de développement, Creative Reality. L'accent a été porté sur les animations du jeu qui tiennent une place primordiale, avec plus de 4 000 éléments dessinés "à la main". Dreamweb ne s'adresse pas aux joueurs les plus jeunes, son scénario très élaboré séduira sans doute les vieux routards du jeu qui ont déjà presque tout vu. Pour donner un avant-goût du scénario, sachez que le personnage principal se voit, dans un de ses rêves, l'assassin de 7 personnes. Le triste héros est persuadé qu'il a tué ces gens sous la terrible influence des arcanes de Dreamweb. Le joueur dirige donc le personnage principal, le guide à travers de nombreux lieux, en essayant de rétablir l'équilibre du bien et du mal de Dreamweb.



Mais quel est ce Dreamweb, ce monde parallèle aux influences néfastes ? Le Dreamweb est un vaste monde de pensées, son cœur est habité par 7 pouvoirs qui influencent et agissent sur et à travers certains invidus de notre planète Terre, chaque pouvoir étant incarné par une personne. Dreamweb est gardé en permanence par ceux qu'on appelle les Gardiens.

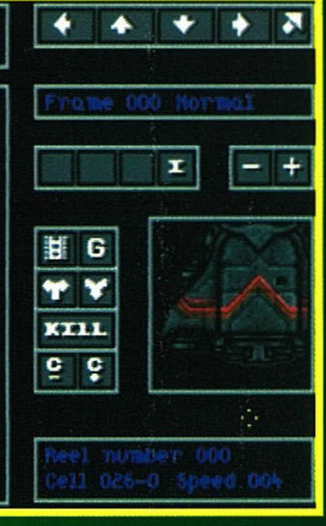
DREAMWEB SUITE

A chaque fois qu'une des 7 personnes élues meurt, son pouvoir meurt également, et un nouveau pouvoir apparaît sur Dreamweb, bon ou mauvais. La tendance générale de Dreamweb se reflète dans les rêves des terriens ; si Dreamweb tend vers le mal, les rêves deviennent cauchemars. La frontière entre le bien et le mal est extrêmement fine, et c'est au Gardien d'essayer de faire régner le bien. Vous êtes Ryan, et vous êtes élu nouveau Gardien. Le problème est que le Dreamweb a ses propres intentions, ses propres objectifs, le mal l'a remporté et vous êtes maintenant une cible pour les pouvoirs de Dreamweb, vous êtes l'homme à abattre.

Vous devrez donc explorer, examiner, chercher toutes sortes d'éléments, d'informations pour résoudre toutes les mini-énigmes qui composent la grande machination de Dreamweb. Le problème est que vous n'avez pas le moindre ami dans le jeu, même la police est après vous.

Ce soft est en développement depuis déjà pas mal de temps, et les programmeurs ont particulièrement bossé sur le système de manipulation des objets, dont ils sont très fiers. Chaque objet peut-être examiné attentivement. Chaque objet peut comporter plusieurs parties, peut intégrer d'autres objets. Quand on sait qu'un lieu comporte des centaines d'objets, on imagine l'ampleur du travail effectué. Chaque objet peut être ramassé et déposé n'importe où, dans n'importe quel autre lieu. Le jeu mémorise toutes ces manipulations. Manipuler un objet, l'activer ou le détruire interagit avec d'autres objets, dans d'autres lieux. Chaque mouvement, chaque action a donc son importance.





Dreamweb donne vraiment l'impression d'évoluer dans un environnement vivant qui évolue en permance. Le jeu est énorme, aussi bien par la taille, par le nombre de lieux à explorer, que par le nombre d'actions à effectuer ou le nombre de personnages avec qui dialoguer.

Plus de 200 pièces dans plus de 40 lieux différents, des animations en 70 images par seconde sur PC, et une version Amiga qui devrait également bénéficier d'une technique irréprochable. Plus de 80 personnages qui évoluent dans le jeu, avec lesquels vous pouvez parler pour obtenir des informations. Des scènes de combats, du sexe, et un langage plus prôche de celui de la rue, que des textes qu'on a l'habitude de voir dans les jeux ; bref, Dreamweb s'annonce très intéressant.

Ce jeu est d'ores et déjà prévu sur CD.

DEREK DELA FUENTE









ATTACHEZ VOS CEINTURES ...
LA FUN 4 DECOLLE !!

FUN Radio
LA COMPIL MICRO 4

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, IBM PC 3,5"












SUPERSKI 2

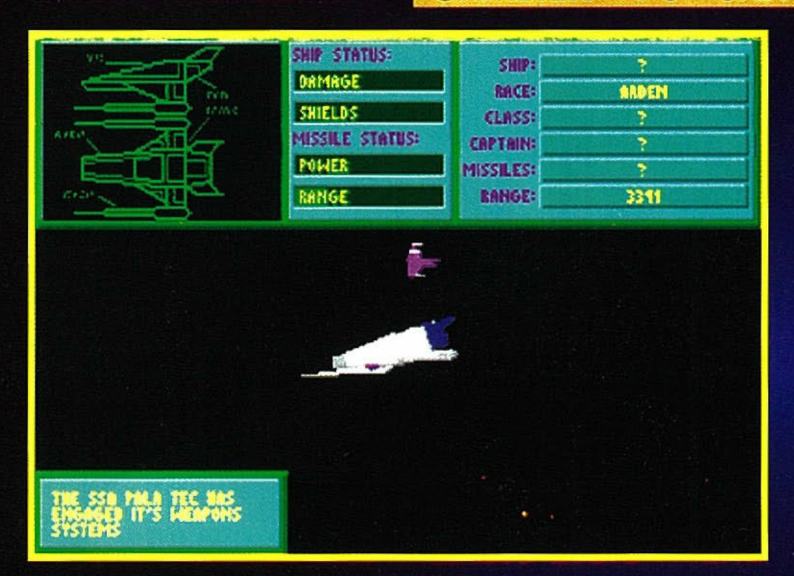



DISPONIBLES DANS LES FNACS ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

UBI SOFT
28, Rue Armand Carrel
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél : (1) 48 57 65 52

NOMAD

GAMETEK • PC • JANVIER 94



Gametek présente un jeu de rôles assez spécial et spatial, plus proche d'Elite que du jeu de rôles classique où vous êtes un agent secret de L'intelligence Spéciale de la Terre. Notre planète bleue bien-aimée est enfin arrivée à joindre les Extra-Terrestres, mais ne détient pas encore, malheureusement, le savoir pour construire un vaisseau spatial. Par chance, une soucoupe alien s'est écrasée sur terre et les Forces Spatiales Terriennes ont réussi à le réparer. Vous vous portez volontaire pour le diriger, afin d'aller explorer l'univers connu et inconnu ("Espace, frontières..."), dans les intérêts de la Terre. Et là, accrochez-vous, l'univers que vous devez visiter est immense, avec des dizaines de systèmes et de planètes. Le scénario n'est certes pas bien original, mais on a vu pire (quoique!). Au niveau du jeu-même, vous êtes en fait constamment à bord de votre vaisseau, et naviguez de planète en planète et de système en système, grâce à un hyperspace (vous ne pilotez pas). Néanmoins, une fois en orbite, vous pourrez analyser une planète ou un vaisseau dans les environs. Les communications sont primordiales, et vous pourrez échanger des marchandises, soutirer des infos, ou tout ce que vous voulez d'autres. Vous pourrez ainsi peut-être découvrir des civilisations inconnues regorgeant de trésors cachés. Evidemment, tout le monde n'est pas beau, tout le monde n'est pas gentil, et il vous arrivera parfois de croiser de sombres Aliens pas très fraternels. C'est seulement en mode "combat" que vous aurez davantage l'impression d'agir sur votre engin. On est quand même loin de Wing Commander et Co, puisque vous ne pourrez ni vous élever/descendre, ni faire de tonneau. En fait, on peut jouer à Nomad sous trois angles: combat, commerce, histoire... Ca me rappelle vaguement quelque chose, j'sais pas quoi exactement, meuh bon! Côté réalisation, les vaisseaux sont en 3D polygonale assez surprenante, et les planètes sont texturées parfois magnifiquement. Pendant les communications, vous verrez la tronche de votre interlocuteur. Bon, là non plus, rien d'extraordinaire!... Et pour ne rien vous cacher, moi, j'attends de voir. On ne sait jamais, si l'ambiance et tout ça sont sympas, si l'intrigue est passionnante, si la bande son est géniale, si... CALOR





Alien 3

VIRGIN • AMIGA • PC • NOVEMBRE 93 • PHOTOS AMIGA



Ce n'est pas la première fois que nous vous présentons Alien 3, le soft traînait déjà dans les pages de nos previews, il y a bien longtemps. La version que nous avons eue entre les mains, sur Amiga, semble pratiquement terminée, la sortie du jeu est d'ailleurs prévue pour le mois de novembre.
Comme le titre du jeu l'indique, Alien 3 s'inspire du film du même nom: vous dirigez donc Ripley, crâne rasé, et Marcel grisâtre en avant, qui cavale dans les couloirs sombres d'une colonie pénitentiaire, judicieusement kafkaïenne par son ambiance. La reine mère Alien a encore réussi à s'infiltrer parmi les humains. Du coup, les Aliens grouillent sur la planète: c'est votre rôle de tous les éliminer avec votre fusil d'assaut, votre lance-flammes ou votre lance-grenades. Techniquement, Alien 3 est tout à fait charmant: scrollings fluides, animations rapides et bruitages réussis. La version finale nous dira si le jeu est suffisamment vaste et changeant pour devenir passionnant. Seb.



L'année 93 futparticulièrement fructueuse pour le couple Renegade/ Bitmap Brothers: des titres excellents, des ventes non moins impressionnantes, et une arrivée sur le marché PC remarquée. Nous avons rencontré Tom Watson, patron de Renegade, et Mike Montgomery, l'un des Bitmap Brothers. Voici leur regard sur le monde du jeu micro.



Tom Watson, grand chef de Renegade. Dans la catégorie "yeux rouges", mention "Très bien" à notre photographe.



Mike Montgomery, l'un des Bitmap Brothers. Notre ami le photographe, troublé par la paire de lunettes de Mike, n'a pu réitérer son exploit.



INTERVIEW: RENEGADE BITMAP BROTHERS

Entretien avec Tom Watson et Mike Montgomery par Derek dela Fuente

Comment voyez-vous votre Compagnie? Editeur, développeur ou les deux?

Tom Watson: Les gens ont tendance à confondre Renegade et les Bitmap. Les Bitmap Brothers écrivent des jeux pour Renegade, mais en théorie, ils pourraient le faire pour n'importe quel autre éditeur. La confusion vient sûrement du fait que les 3 Bitmap font également partie de la direction de Renegade. Au départ, Renegade a été fondée pour que les Bitmap puissent créer, en ayant les mains parfaitement libres. Nous appliquons cette politique à toutes les équipes qui rejoignent Renegade, il suffit de regarder le travail de Graftgold (Fire & Ice, Uridium 2) ou de Sensible (Sensible Soccer), pour se rendre compte que la formule marche. Renegade est un éditeur complet: développement, marketing, etc... Contrairement à ce que peut dire Bullfrog.

Est-ce que le départ de Sean Griffith (qui bosse actuellement sur Rise of the Robots pour Mirage, cf. cahier CD) a été une perte importante?

Tom Watson: Sans commentaire.
Mike Montgomery: Je lui souhaite bonne chance.

D'après-vous, quelles seront les machines leaders en 94?

Tom: Je pense que le marché du PC va continuer à grossir considérablement, mais je suis toujours très enthousiaste en ce qui concerne l'Amiga. L'A1200 est une excellente machine, et si tout se passe bien, le CD32 devrait marcher également. Nous avons décidé de passer encore plus de temps sur le développement de jeux Amiga, et même des compagnies comme Electronic Arts pensent que l'avenir de la bécane est très bon. Le marché n'est pas en déclin! Sensible Soccer s'est vendu à plus de 100000 exemplaires, avec la majorité des ventes sur Amiga.

Que pensez-vous du CD-ROM, du CDI, de la 3DO, des consoles?

Tom: Je pense qu'il est encore trop tôt pour penser à ces machines en terme d'impact réel. Je ne pense pas que le CDI réussira à décoller. Je suis toujours persuadé que le marché micros va augmenter, et que dans deux ans, il sera bien plus excitant que le marché consoles. Pour plusieurs raisons. Si vous vous appelez Sega ou Nintendo, tout va bien; mais pour les autres compagnies, les marges sont très réduites, et il y a tellement de jeux sur consoles, qu'il est difficile de faire son trou. Pour éditer un jeu micro, cela revient beaucoup moins cher, le processus est plus rapide et vous contrôlez totalement ce que vous réalisez.
La 3DO est une machine très intéressante, mais nous sommes encore loin du lancement européen, et le prix de la bécane est un peu trop élevé.
Mike: L'Amiga a toujours été notre machine de prédilection, maintenant nous pensons au 1200, en nous réservant des adaptations pour l'Amiga 500 et pour le CD32. Grâce au co-processeur du 1200, nous pouvons beaucoup plus de choses que sur le 500, tout ce que nous imaginions est maintenant possible sur cette bécane.

RUFF 'N' TUMBLE

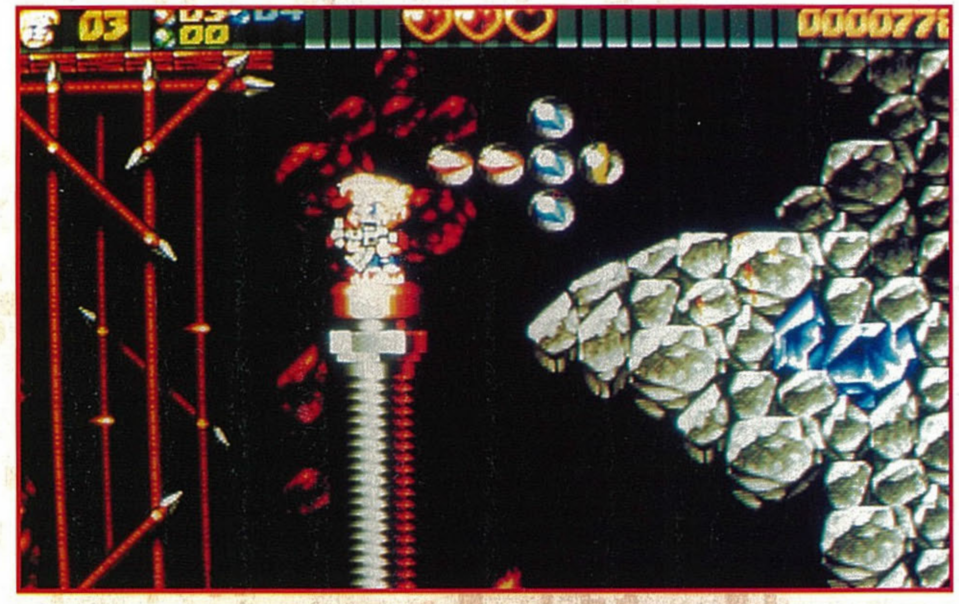
Prévu pour le mois d'avril 94, sur Amiga, Ruff 'N' Tumble marquera l'union toute récente de Renegade et d'une nouvelle équipe de développement, Wunderkind.
Pour l'instant, nous n'avons vu qu'une très courte démo de ce jeu de plates-formes, mettant en scène un sale gamin paumé dans des mondes complètement tarés. Un jeu tout à fait dans l'esprit des productions Renegade, semble-t-il, pas de délire technique, pas d'esbrouffe, mais l'efficacité et le plaisir avant tout.

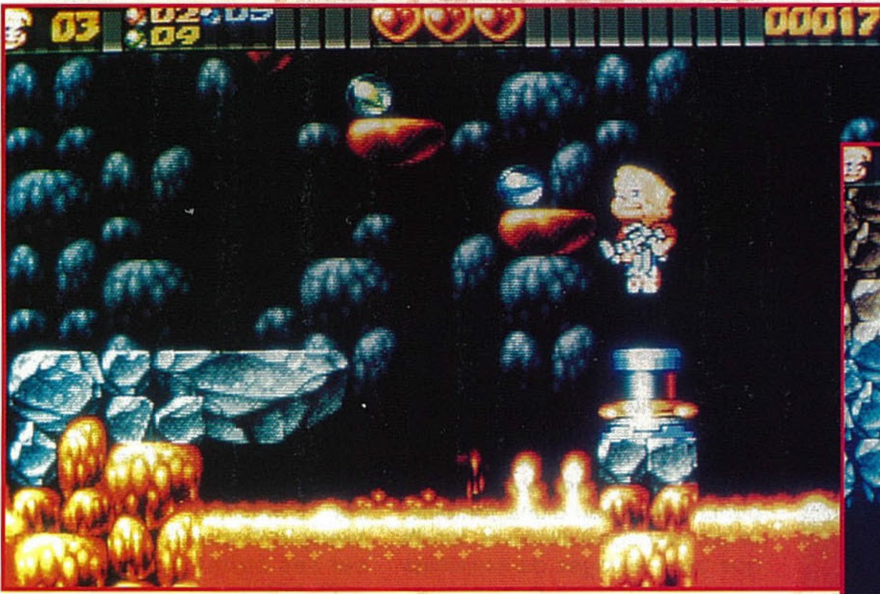
Ne pensez-vous pas que les jeux actuels semblent se contenter d'afficher de superbes graphismes, en oubliant l'objectif principal d'un jeu: offrir de grosses doses d'amusement?

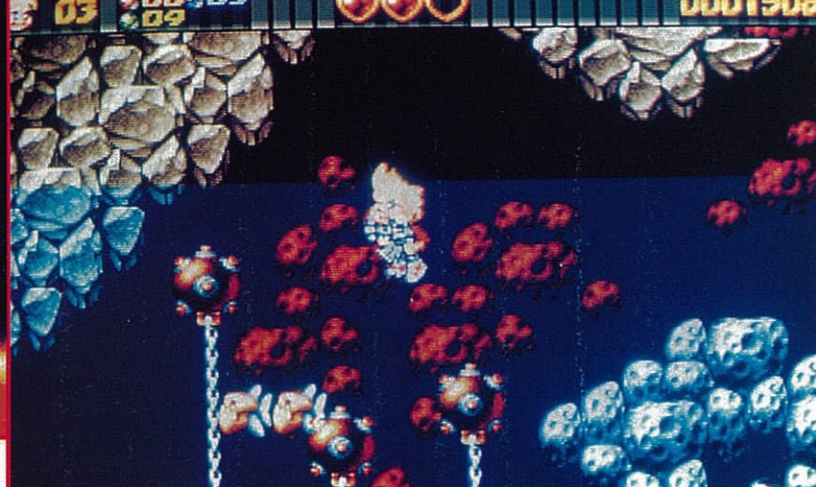
Tom: Tout à fait! Des jeux impressionnants, visuellement parlant, mais sans véritable gameplay. Les compagnies semblent se contenter de justifier la présence de hardware de plus en plus performant. Il suffit pourtant de regarder Sim City, par exemple, pour se rendre compte qu'un bon jeu n'a pas forcément besoin de graphismes ultra perfectionnés.
Malgré tout, nous nous sommes associés avec une compagnie cinématographique, Pinewoods. Nous franchirons sûrement le pays vers l'image vidéo dans le jeu un de ces jours, mais pour l'instant nous ne voyons pas quel produit, utilisant ces techniques, pourrait répondre aux critères Renegade.
Mike: Il peut paraître difficile aux jeunes de se lancer dans le monde du jeu, mais nous avons encore besoin de programmeurs sur PC ou Amiga. Il est vrai qu'il y a moins de nouveaux talents qui débarquent. Avec tout ces nouveaux équipements de plus en plus perfectionnés et coûteux, il est difficile de trouver du sang neuf.

La plupart des compagnies se consacrent ou se dirigent vers le développement sur CD, vers le travail avec des acteurs, l'intégration de séquences vidéo... Tout cela fait partie de vos objectifs d'avenir?

Tom: Oui, mais pas dans le sens où vous l'imaginez. D'après nous, le plus important dans un jeu, comme nous le disions précédemment, c'est le gameplay. Nous ne pensons pas qu'il soit intéressant d'intégrer des séquences vidéo ou des graphismes ultra-sophistiqués, si cela ne sert pas directement le jeu lui-même.

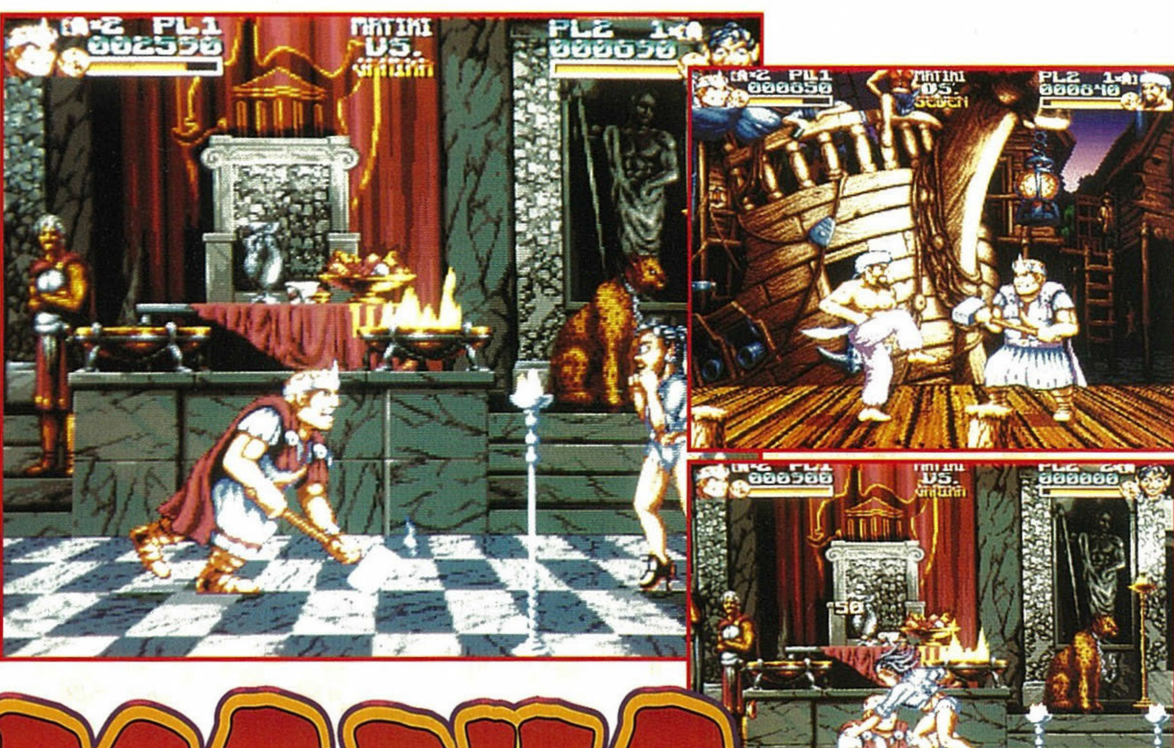






RENEGADE BITMAP BROTHERS

Nous avons profité de notre visite dans les locaux de Renegade pour nous pencher sur Elfmania, beat'em up que nous avions découvert lors du dernier salon de Londres. Description du soft, qui risque de révolutionner le genre sur micro.

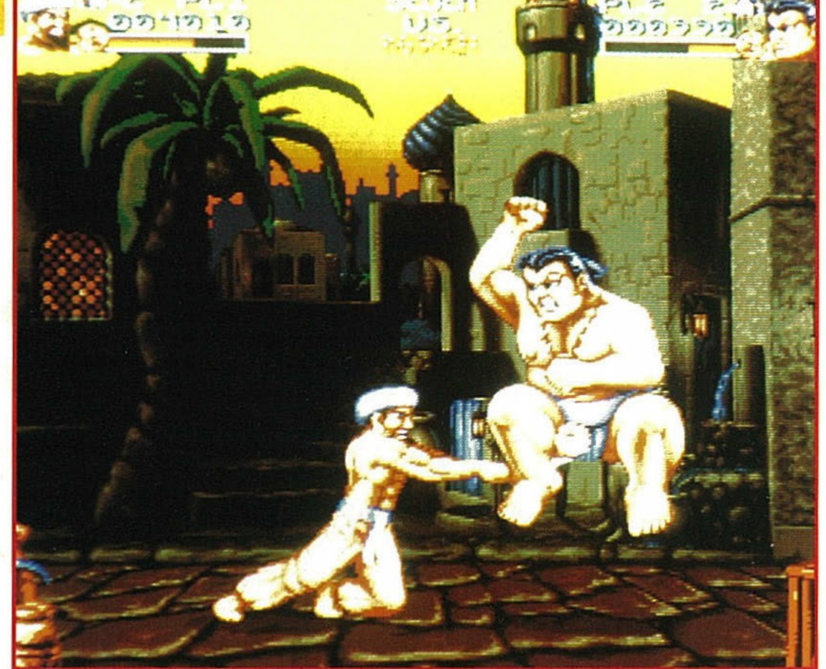


ELFMANIA

RENEGADE • AMIGA • DECEMBRE

Ce que l'équipe de développement d'Elfmania, des programmeurs finlandais, a réussi à faire avec un Amiga gonflé à 1 Mo, n'importe quel programmeur anglais aurait parié que c'était impossible. Pas le moindre compromis, pas l'ombre d'une concession, le jeu a été entièrement créé sur et pour l'Amiga.
Bien sûr, il y a Street Fighter 2; mais Elfmania va montrer ce qu'un beat'em up sur Amiga peut avoir dans le ventre.

Il est possible de jouer contre l'ordinateur ou contre un pote, chaque joueur choisit l'un des 6 personnages : l'elfe, le roi, l'assassin, par exemple... Chaque personnage a ses propres coups, ses propres mouvements, et son arme qui va de l'épée au maillet géant. Certains persos sont plus rapides, d'autres sont plus puissants ou résistants, mais le tout est parfaitement équilibré. Le système de contrôle est particulièrement bien fait, tout se gère avec un simple joystick, de façon simple et intuitive, et les



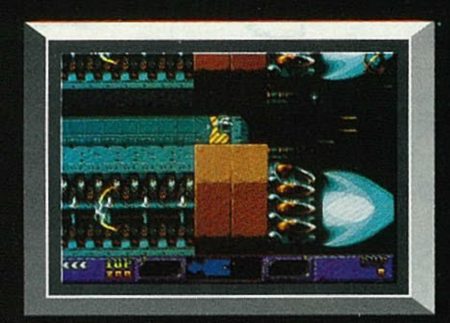
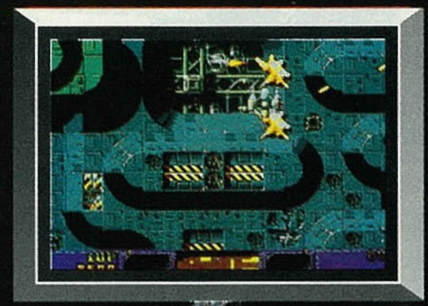


sprites s'agitent instantanément quand vous leur donnez un ordre.
Les décors sont absolument superbes, dignes des sprites de grande taille qui se battent en premier plan. Les fonds sont animés pour donner encore plus de vie au jeu: personnage qui se penche sur l'eau d'une fontaine, et qui boit tranquillement, tandis que vous essayez de pulvériser votre adversaire à quelques mètres de là, par exemple.
Le jeu, techniquement parlant, est absolument époustouflant, du jamais-vu sur micro: les scrollings sont rapides, fluides, les sprites énormes, et leurs animations rapides et d'une souplesse étonnante. De nombreux détails sont intelligemment saupoudrés sur Elfmania, comme par exemple l'impossibilité de balancer ses coups spéciaux sans arrêt, histoire de mieux équilibrer

G R A F T G O L D

URIDIUM 2

Produit directement par ceux qui prônent une liberté de jeu totale, URIDIUM 2 est une reprise unique des jeux "faites tout sauter. Il offre un défilement des plus rapides et est également doté des graphiques les plus précis qu'Amiga ait jamais vus. Mesurez-vous avec des flottes entières de vaisseaux spatiaux Léviathan tandis que votre Manta descend en piqué, laissant sur son passage une immense désolation.

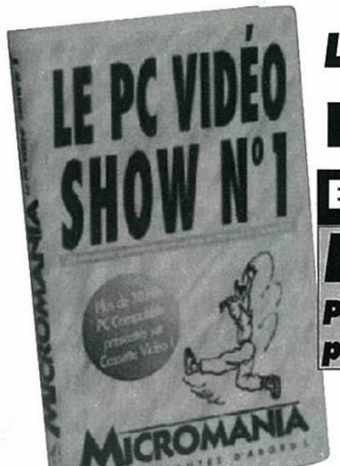

"On est absolument épaté par la beauté des graphiques, les effets spéciaux fantastiques et l'utilisation très facile du jeu."
Amiga Action

"Uridium II est fantastique. Notre main à couper .... c'est renversant !"
Amiga Format.

"En fin de compte, Uridium II est en passe de devenir le jeu du siècle."
CU Amiga.

POUR L'AMIGA 500 (1 Mo), 600 et 1200 AMELIORE.
UTILISE LA PLUPART DES AUGMENTATIONS DE VOLUME DE LA MEMOIRE.
BIENTOT PRET POUR L'AMIGA CD 32 !





LES NOUVEAUTES D'ABORD !

PC COMPATIBLE

EXCLUSIF : PC VIDEO SHOW N° 1

Le PC Vidéo Show

Plus de 20 titres PC Compatible présentés sur cassette vidéo












NEW

REBEL ASSAULT

Un jeu spécialement développé pour le CD Rom PC ! Vous vivrez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée. Sortie prévue fin novembre

MICROMANIA



NEW

ALONE IN THE DARK 2

Plus grand, plus beau et plus rapide, voilà ce qui vous attend avec ce jeu dévoreur de matière grise qui va être sans nul doute un hit ! Un jeu entièrement en français réalisé par Infogrames.



NEW

SYNDICATE DATA DISC

Avec cette extension du fameux hit d'Electronic Arts, ce ne sont pas que des missions supplémentaires, mais c'est aussi la possibilité de jouer à plusieurs simultanément ainsi que 3 nouvelles armes supplémentaires démentes !



NEW

SHADOW CASTER

Une nouveauté Origin superbe ! Vous incarnez un personnage qui a la faculté de se métamorphoser en 6 créatures et qui devra se frayer un chemin dans un environnement pas vraiment amical !




NEW

STAR TREK 25 TH ANNIV.

Ce nouveau jeu pour PC CD Rom combine la simulation de vol dans l'espace, le jeu d'aventure et d'exploration de l'espace.



NEW

STAR TREK JUDGEMENT RITES

La suite de Star Trek 25th Anniversary : cette fois, ce sont 8 aventures successives que vous allez vivre. Des rencontres spaciales dignes de la fameuse série télévisée !

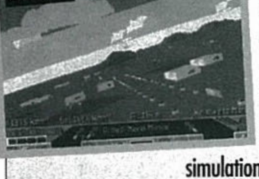


NEW

INCA 2

CD ROM

Un super jeu d'action aventure ! Un mystérieux astéroïde met en danger votre planète ! Vous vivrez des séquences de combats spaciaux en 3D d'une fluidité stupéfiante entrecoupées d'effets cinématographiques rares ! VOIX EN FRANCAIS

NEW

FRONTIER ELITE 2

La suite ! Des graphismes plus vrais que nature ! Cette simulation spaciale vous emmènera découvrir les merveilles de l'Univers !



NEW

STARLORD

Un jeu d'aventure-stratégie de très bon niveau concocté par Microprose. Vous cherchez à devenir le Maître de la galaxie en jouant une politique habile et en utilisant vos forces armées avec intelligence.



NEW

SIMON THE SORCERER

Vous aimez Day of Tentacle ? Alors ce soft mérite vraiment votre attention. Avec ses superbes graphismes, son humour décapant et un scénario captivant, vous ne pouvez passer à côté de ce jeu !

HIT

PRIVATEER

Une combinaison intelligente de Wing Commander et de Strike Commander. Un cocktail détonnant pour une vaste aventure cinématique faite de combats dans l'espace et de stratégie !



HIT

FLIGHT SIMULAT. 5

Le nec plus ultra en matière de simulation. Une amélioration vraiment significative par rapport au N°4 du même nom. De plus, 2 data disk seront disponibles dès sa sortie : New York et Paris !



HIT

LANDS OF LORE

Un jeu de rôle médiéval d'une très grande qualité réalisé par les auteurs de Eye of Beholder 1 et 2. Retrouvez la légendaire "Pierre de la Vérité" pour sauver le Roi Richard.



NEW

MICROCOSM

Vous êtes miniaturisé et jeté dans le corps du président de Cybertech, une corporation puissante. Une succession de shoot'em up dans des graphismes d'enfer.



299F

Gravis PC noire

Joystick analogique 3 boutons entièrement réglable : tension du stick (8 positions de ferme à mobile), autocentrage, sélecteurs rotatifs permettant de définir la fonction de chaque bouton.



199F

Gamepad PC Gravis

Joypad analogique 8 directions créé pour votre PC 386 ou plus. Position turbo et fonction réversible pour droitiers ou gauchers, 4 boutons entièrement configurables : des options uniques pour un joypad unique. 1 stick amovible est inclus.

ATARI ST/AMIGA

NOUVEAUTES A VENIR

Alien Breed 2	Jurassic Park
Batman Returns	King Quest 6
Battletoads	Mortal Kombat
Body Blows 2	Robinson Requiem
Burning Rubber	Ryder cup
Cool Spot	Second Samourai
Cyberpunk	Shuttle
Darkmere	Stardust
Dracula	Startrek 25th Ann.
Elite 2 Frontier	Theater of Death
F117 A Nighthawk	Uridium 2
Globdule	Winter Olympics
Gobblins 3	Wiz and liz
Innocent	Wonderdog

TOP 20 ST/AMIGA

Genesia	ND/349F
Syndicate	ND/249F
Body Blows	ND/199F
Space Hulk	ND/299F
Dogfight	ND/299F
Dune 2	ND/299F
The Patrician	299/299F
Combat Air Patrol	ND/299F
Overdrive	ND/249F
Soccer Kid	ND/249F
Project X	ND/125F
Goal	ND/249F
Sensible Soccer 2	225/225F
F17 Challenge	ND/129F
Gunship 2000	ND/299F
Wing Commander	ND/299F
Civilization	275/299F
Alfred Chicken	ND/249F
Prime Mover	ND/199F
Bob's Bad Day	ND/249F

MANETTES

Manette SPEEDKING	125 F
Manette NAVIGATOR	159 F
QUICKJOY 3 Supercharger	99 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	149F

FFJV: la fédé fa

et va demander des

Le 19 avril 1993, Sega France envoie un communiqué officiel à l'ensemble des professionnels des jeux vidéo. Voici ce qu'il y est dit :
"Depuis plusieurs semaines, la Fédération Française de Jeux Vidéo et Jeux Interactifs (FFJV) mène des actions de communication visant à promouvoir un Championnat de France qu'elle organise. Des annonces ont notamment été publiées à ce sujet dans la presse spécialisée. Par ailleurs, la FFJV anime un service Minitel et ses responsables sont amenés à effectuer des déclarations aux journalistes sur des sujets liés au jeu vidéo en général.
La société Sega France tient à porter à l'attention du public et de la presse les points suivants:
- la société Sega n'est, en aucune manière, associée ou affiliée à la FFJV.
- Sega n'apporte aucun soutien aux actions menées par la FFJV, notamment au Championnat de France.
- la FFJV n'est pas habilitée à représenter Sega ni à parler au nom de Sega. Les commentaires ou déclarations de la FFJV n'engagent donc en aucune façon ni la société ni les produits Sega."
Ça n'a l'air de rien, comme ça, c'est un communiqué très courtois, mais il ne faut pas s'y tromper : en fait, c'est une véritable déclaration de guerre. Dans les jours qui suivent, Sega va fermement prier ses éditeurs sous licence de refuser tout contact avec la FFJV, Sega verrouille.
De son côté, plus discrètement mais tout aussi efficacement, Nintendo affirme aussi ne pas vouloir travailler avec la FFJV.
Mais quelle est donc cette Fédération qui s'attire les foudres des deux mastodontes que, logiquement, elle aurait dû tenter de séduire ?

DE QUOI S'AGIT-IL ?

La "Fédération Française de Jeux Vidéo et jeux interactifs" voit le jour le 16 décembre 1992 à Paris. Comme son nom l'indique, elle fédère, c'est à dire qu'elle regroupe des associations existantes, en l'occurence quatre associations apparues quelques jours auparavant, comme des champignons: plop, plop, plop et plop. La Fédé a pour objet "l'organisation et la promotion de concours et championnats de France, championnats régionaux de jeux vidéo et jeux interactifs sur l'ensemble du territoire".
A l'origine de cette initiative, quelques professionnels de la télévision et du cinéma, un réalisateur (de films comme "Le bahut va craquer", par exemple), des directeurs de production, tous bien placés pour savoir que les jeux vidéo sont en plein boom et qu'ils suscitent un intérêt croissant, chez les jeunes en particulier.
Il n'y avait en France aucune structure de ce type: les constructeurs (micros ou consoles), les éditeurs et les distributeurs n'ont jamais réussi à s'entendre pour mettre sur pied une fédération pouvant les représenter officiellement et collectivement. Le terrain était libre.
La FFJV travaille donc d'abord sur un projet de championnat. Pourquoi? Parce qu'un tournoi de grande envergure va attirer beaucoup de participants, d'autant plus si des lots mirobolants sont promis. Et qui dit participants dit adhérents; créées en quelques jours, les associations constituant la Fédération n'ont à l'origine qu'une poignée d'adhérents, les fondateurs et leurs proches. Il est évident que ça n'est pas avec deux pelés et trois tondus qu'une Fédération nationale peut être prise au sérieux, il faut trouver du monde.
Forte du grand nombre d'adhérents essentiellement drainés par le championnat, la Fédé pourra se prévaloir auprès d'interlocuteurs officiels d'une bonne représentation chez les usagers, ces interlocuteurs ignorant que les adhérents ont cotisé pour pouvoir participer à un tournoi, et non pour qu'on défende leurs intérêts. Vous allez voir plus tard, c'est important.
Dans la foulée, les mêmes personnes créent quelques semaines plus tard une nouvelle structure, la "Fédération Nationale de jeux et procédés interactifs", qui regroupe les quatre mêmes associations que la FFJV. Mêmes responsables, même siège social. Là encore, patience, on va y revenir.

TOUS CES SOUS !

Un championnat, ça ne s'improvise pas: on fait une étude de marché, on prend des contacts, on cherche à savoir comment ça se passe, combien ça coûte, ce que ça peut rapporter, etc. Et puis, si ça paraît intéressant, on se lance.
Le premier gros cafouillage de la FFJV, c'est la somme d'argent qu'on demande aux participants. De mai à juillet, les candidats au championnat devaient envoyer 250 francs: 100 francs pour l'adhésion (alors qu'elle est fixée à 50 francs dans les statuts de la Fédération), 150 francs pour la participation aux éliminatoires et à la finale le cas échéant. Début juillet, la participation devient gratuite, seule l'adhésion est obligatoire pour pouvoir jouer.
Aujourd'hui encore, les personnes qui ont payé 250 francs n'ont toujours pas été remboursées, malgré ce que nous a dit Michel Nerval, président de la FFJV.
Par ailleurs, les publicités parues dans la presse promettaient jusqu'en juillet que chaque participant recevrait un T-shirt, une casquette et un pin's aux couleurs de la Fédération. La société Isocom, le fabricant de ces goodies, affirme ne pas en avoir envoyé plus de 500, la FFJV lui ayant demandé à la fin du mois de mai de stopper toute expédi-

it des Gaffes...

Gameboy chez SEGA !

tion. Aujourd'hui, la FFJV annonce regrouper 41000 adhérents.
A propos de publicité, nous aurions pu sponsoriser le championnat, ça nous aurait fait de la pub et ça aurait aidé la FFJV à se faire connaître auprès de vous, vous nos lecteurs. Nous avons refusé le partenariat, nous ne connaissions pas cette Fédération, nous trouvions que 250 francs, c'était trop cher, et nous avions plein d'autres raisons encore: on pourrait dire que nous étions méfiants. C'est ce qui nous a poussé à refuser aussi la publicité, il fallait être honnête: si nous refusions le sponsoring par méfiance, nous ne pouvions pas d'un autre côté fermer les yeux, accepter de l'argent et faire de telle sorte que vous rentriez en contact avec la FFJV. Joypad, Megaforce et Super Power ont fait de même. Les autres magazines ont tous refusé eux aussi le partenariat, mais ils ont tous accepté de vendre des pages de publicité. Sur les 41000 adhérents, combien sont-ils à avoir découvert la FFJV en lisant ces magazines?
Nous n'allons pas quitter tout de suite le monde du sponsoring: sur ces pages de publicité (et sur plus de 200 000 affiches qu'Isocom a imprimées), il figurait trois logos connus, ceux de NRJ, France 3 et Hugo Délires. Malheureusement, nouvelle bourde de la Fédé, elle n'a jamais été autorisée à utiliser ces logos, comme le confirme le communiqué de presse publié par NRJ et France 3 à l'initiative de Joy.

ORGANISATION

Si vous voulez louer une salle pour y faire une réunion avec du monde, il va falloir: trouver la salle, la réserver en versant des arrhes, faire des démarches administratives, louer

COMMUNIQUE DE PRESSE

de FRANCE 3 et NRJ

Paris, le 14 octobre 1993

NRJ a été contacté par la Fédération Française des Jeux vidéo et des jeux interactifs, 8, rue d'Auteuil, 75016 PARIS, qui souhaitait organiser un championnat de France de Jeux Vidéo.

Dès le 18 mars 1993, NRJ, par lettre recommandée au responsable de la Fédération Française des Jeux Vidéo et des jeux interactifs, lui précisait qu'elle ne devait en aucun cas utiliser le logo NRJ sur les supports publicitaires annonçant le championnat de France des jeux vidéo.

Cette décision était motivée par l'absence apparente de financement au sein de la FFJV pour garantir le bon déroulement des manifestations prévues dans leurs plaquettes et leurs publicités avec tous les problèmes juridiques que cela pouvait entraîner.

La FFJV avait d'ailleurs, par lettre recommandée du 18 mars 1993, répondu qu'elle déchargeait NRJ de toute responsabilité en ce qui concerne les championnats de France des jeux vidéo.

En mai 1993, la FFJV a demandé à FRANCE 3 son accord pour faire apparaître son logo sur un projet d'affiche où figurait le logo de NRJ et une mention du patronage du Ministère de la Culture.

Depuis lors, FRANCE 3 n'a reçu aucune information de la FFJV et ne saurait, ainsi que NRJ, être considéré comme associé à cette opération. Cependant, ayant constaté que leurs logos étaient utilisés sur d'autres supports que celui pour lequel accord était donné, FRANCE 3 a sommé par Huisser la FFJV de cesser toute utilisation de son nom et se réserve de faire valoir, en tant que de besoin, ses droits en justice.

FRANCE 3 et NRJ se réservent de toutes possibilités de recours envers la FFJV pour utilisation abusive de leurs logos.

des gradins, louer une sono, s'occuper de l'électricité, prévoir une assistance médicale (Croix-Rouge), contracter des assurances, trouver des surveillants assermentés... Bref, c'est du boulot, ça va vous demander du temps.
La Fédé a commencé à faire de la publicité pour son championnat au début du mois de mai. Entre cette période et la mi-octobre, le calendrier des éliminatoires a changé au moins trois fois. Ce qui implique qu'à chaque fois, tout le boulot doit être refait. Alors, pour finir, alors que les éliminatoires avaient d'abord été prévues au Zénith de Caen, au Futuropolis de Poitiers, au Marché de la Vidéo à Bordeaux, dans une trentaine puis une douzaine d'autres grandes salles pouvant accueillir plusieurs milliers de personnes, elles ont finalement lieu en ce moment (elles étaient annoncées pour le mois de juillet) dans des camions sur des parkings de centres commerciaux. Curieusement, ces éliminatoires sont gratuites et ouvertes à tous, seuls les 15 ou 18 sélectionnés doivent adhérer à la Fédération pour pouvoir accéder à la finale. Une bonne nouvelle pour ceux qui ont payé 100 ou 250 francs, non? Comme quoi on fait de bonnes affaires en allant au supermarché...
Quant à la finale, son organisation a causé bien des tracas à la Fédé. Elle devait d'abord avoir lieu dans le cadre du Supergames Show, mais les organisateurs posaient trop de questions. La Villette a alors été envisagée, mais il y a encore eu des histoires. Et puis, dans l'ordre, il y a eu le Parc Floral, Bercy, le CNIT de la Défense. Aux dernières nouvelles, la finale aurait lieu au Parc des Expositions du Bourget, le 12 décembre. Date qui pourrait être reportée de quelques jours, a prévenu monsieur Nerval, très prévoyant.

SI VOTRE RAMAGE...

Il y a plusieurs raisons à la réaction de Sega dont on a parlé au début. La première et la plus amusante, c'est que la FFJV — censée connaître les jeux vidéo, quand même, c'est un minimum —, est venue lui demander un prêt de consoles, pour les éliminatoires. Des Gameboy. Chez Sega. Déjà, ça la fout mal. Deuxième chose, alors que les responsables de la FFJV prétendaient être bien partis pour obtenir un accord de partenariat avec Nintendo (ce qui veut dire" si vous, chez Sega, vous ne nous suivez pas, il y aura toujours Nintendo pour marcher avec nous"), Sega apprend très facilement... que la FFJV s'est littéralement fait jeter du bureau du président de Nintendo France.
Enfin, et c'est le plus embêtant, Sega apprend que la FFJV a engagé des entretiens avec les pouvoirs publics pour contrôler les jeux distribués en France.

... SE RAPPORTE A VOTRE PLUMAGE

Vous vous rappelez, le coup des adhérents nombreux, on en avait parlé au début? Eh bien voilà, nous y sommes. En plein battage médiatique sur l'épilepsie et les jeux vidéo, la FFJV a été auditionnée par la commission de sécurité du consommateur et a publié un communiqué de presse, largement repris à la télé, et qui préconisait de jouer à une bonne distance de l'écran, de porter de lunettes filtrantes pendant les séances de jeu, et de respecter des pauses régulières. Ça ne vous rappelle rien? Les autocollants rouges sur les jeux vidéo, c'est une mesure qui satisfait la FFJV. Attendez, vous n'avez encore rien vu.
La FFJV est allé rendre une petite visite au Centre National du Cinéma. Le CNC, c'est l'organisme en France qui se charge de classifier les films, ceux déconseillés aux moins de 12 ans, ceux interdits aux moins de 18, etc. La FFJV voulait instituer un système comparable pour les jeux vidéo, trouvant scandaleux qu'il n'y ait aucune surveillance, que nous soyions envahis par les jeux américains et japonais bourrés de violence et de sexe, et proposant enfin de se constituer en comité de contrôle et de censure. Tout en croyant que la Gameboy est une console Sega. En somme, c'est comme si je demandais à être nommé à la tête de la Sécurité Routière sans avoir mon permis de conduire et en jurant que la Twingo est une voiture Citroën. Plus sérieusement, c'est là qu'intervient la deuxième Fédération, elle a été créée à ce moment-là, au mois de février, pour endosser l'habit d'arbitre et de censeur. Heureusement, une experte du Ministère de la Culture a été désignée, elle a convoqué le président, une entrevue qui l'a amenée à éditer une note de prudence concernant la FFJV. Autrement dit, c'est provisoirement grillé, on peut respirer, on a évité le pire.
Provisoirement, parce que, régulièrement, la FFJV demande à être entendue par différents ministres. Le danger n'est pas écarté, monsieur Nerval nous a d'ailleurs confirmé qu'il était sur le point d'obtenir un accord de la part de Messieurs Bayrou, Toubon et Carignon, respectivement ministres de l'Education, de la Culture et de la Communication. Après avoir bénéficié du patronage du championnat par le Ministère de l'Education nationale et de la Culture à l'époque de Jack Lang, la FFJV devient pour le coup très efficace quand il s'agit d'ouvrir les portes du pouvoir.
L'enjeu est important puisque, à propos de l'Education nationale, la FFJV annonce vouloir contribuer au développement informatique dans les établissements scolaires. Comme la FFJV est une association à but non lucratif, elle ne peut conserver les bénéfices qu'elle pourrait dégager (41000 adhérents à 100 ou 250 francs, ça représente plusieurs millions): dans une "charte" écrite le 14 décembre 1992, elle se propose d'apporter une aide financière à l'installation de salles informatiques dans les écoles. Le président nous confirme à la mi-octobre qu'il "négocie avec Macintosh" (monsieur Nerval veut parler d'Apple, bien sûr) pour un achat de 50 à 100 machines pour la fin de l'année. Hélas, renseignements pris, Apple exige de la FFJV qu'elle lui restitue ses neuf Mac Centris généreusement prêtés, le constructeur ne souhaitant pas qu'on puisse associer plus longtemps son nom ou ses machines à la Fédération (même chose pour Atreid Concept, qui avait prêté des versions de son jeu Breakline). Une gaffe de plus, une.

ET MAINTENANT...

Aujourd'hui, ce que l'on peut dire, c'est que la FFJV souffre d'une réputation exécrable au sein de la profession. Chacun des éditeurs et des constructeurs que la FFJV a rencontrés s'inquiète de ses agissements et de sa méconnaissance extrême du marché des jeux vidéo. En d'autres termes, personne n'accorde le moindre crédit à cette Fédération qui ne représente finalement que des joueurs souhaitant simplement participer à un tournoi. Des adhérents dont elle se sert pour diffuser des théories pas vraiment favorables aux jeux, c'est un comble.
A ceux d'entre vous qui souhaiteraient obtenir plus d'informations, un point de rencontre sera mis en place lors du prochain salon Supergames Show. Quant aux provinciaux, ils peuvent s'adresser à des associations de consommateurs: l'UFCS, 6, rue Béranger, 75003 PARIS, a été informée de ce dossier. Par ailleurs, à l'occasion de cette exposition, Joystick invite les vrais professionnels à se réunir, à surmonter les rivalités et à discuter pour créer une structure sérieuse et représentative à même d'empêcher l'arrivée de nouveaux opportunistes sur le marché des jeux, et nous sommes d'ores et déjà en mesure d'affirmer qu'il pourrait y en avoir d'autres très rapidement...

MIC DAX.

SOUNDWAVE 32



PILIPILI

Le son des dieux.

DE MÉMOIRE DE NEPTUNE JAMAIS UNE CARTE SONORE N'AVAIT ÉTÉ AUSSI MÉLODIEUSE ...

... ni fait autant de vagues.

Pensez donc : finie l'ancienne technologie FM des cartes 8 et 16 bits. Orchid présente la première carte avec Processeur à Signaux Numériques (DSP) et table avec sons échantillonnés intégrés : la SoundWave 32.

Maintenant, notes musicales et effets spéciaux sont enregistrés en Studio puis stockés dans la mémoire de 8 Méga-Bits de la carte. Les instruments de musique vibrent, la mer se déchaîne, on s'y croirait...

La carte SoundWave 32 c'est aussi 4 cartes pour le prix d'une :

Pour les jeux, sélectionnez la compatibilité Sound Blaster ou mieux encore, optez pour pour une compatibilité Roland MT-32 pour retrouver toute l'ampleur et la richesse de la musique originale des logiciels ludiques et multimédia !

Sous Windows, choisissez une compatibilité 100% Microsoft Sound System, et si vous êtes mélomane, laissez vous tenter par la compatibilité Général MIDI et MPU-401.

Et, pour que vous puissiez plonger tout de suite dans le Multi-Média, la SoundWave 32 est livrée avec haut-parleurs, microphone, câbles, et trois logiciels complets !

La carte SoundWave 32 est disponible à partir de 1 890 F HT (2 242 F TTC), et une version SE sans extras à partir de 1 390 F HT (1 649 F TTC).
Le CD-ROM Orchid Double Vitesse (300Kb/s en taux de transfert) est le complément idéal de la SoundWave 32.

Renseignez-vous auprès de votre revendeur !

Caractéristiques principales

- *Processeur DSP 20MIPS*
- *32 ko Cache*
- *8 Mb de mémoire en ROM*
- *Echantillonage en 16 bits jusqu'à 48 kHz en stéréo*
- *Interface CD-ROM intégrée*
- *4 connecteurs entrées/sorties*
- *Garantie 4 ans*

Pour recevoir une documentation détaillée, contactez-nous:

ORCHID FRANCE
14 à 30, rue de Mantes
92700 Colombes
Tél: (1) 47 80 70 50
Fax: (1) 47 82 51 79

Pour la Belgique
appelez le: (02) 534 48 26



SOUNDWAVE 32



MAXIS

En un jeu, Maxis est devenu l'un des grands noms de la micro ludique. Avec l'indétrônable SimCity, Maxis venait d'inventer les "jouets informatiques" (Software Toys), des jeux sans objectif précis, sans victoire, avec pour seuls outils, l'imagination, la créativité et l'expérimentation. Leurs deux prochains titres s'annoncent d'ores et déjà comme des hits: Unnatural Selection, mais surtout SimCity 2000 (Arrgh!).

QUAND VOUS ETES-VOUS RENCONTRES LA PREMIERE FOIS AVEC WILL WRIGHT, ET COMMENT AVEZ-VOUS DEMARRE MAXIS?

En 1986, je développais des softs pour Amiga. A l'époque, c'était difficile de trouver des bons programmeurs. Avec un copain, nous avons organisé des "party": pizza gratuite, bière gratuite et jeux micro, où nous invitions des programmeurs. Will est venu à l'une de ces soirées. Il développait déjà à l'époque; c'est lui qui a fait le premier jeu pour Nintendo, Raid on Bungling Bay qui s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires au Japon. Dans ce jeu, vous pilotiez un hélicoptère au-dessus d'une ville qu'il fallait détruire. Will avait, de loin, préféré construire la ville plutôt que de la détruire. Il s'est dit qu'il allait en faire un jeu, et ça a donné SimCity sur Commodore 64. Tous les éditeurs auprès desquels il l'a présenté, l'ont refusé parce que ce n'était pas un jeu, qu'on devait gagner dans un jeu. Comme dans SimCity on ne peut pas gagner, il s'est dit que ce n'était pas un projet viable, et il l'a rangé dans un tiroir. C'était en 1985, et c'est resté là jusqu'en 1987 où il me l'a montré. Quand je l'ai vu, j'ai trouvé ça incroyable. La version qui est sortie est quasiment la même que celle que j'ai vue, avec San Francisco, le tremblement de terre, le monstre, les avions, les bateaux et les voitures, tout quoi!. J'ai donc décidé de l'adapter pour Mac et PC. De 1987 à 1989, Maxis a donc réellement existé juste pour le développement de SimCity, qui est finalement sorti en 1989.

MAXIS A ETE TRES FIDELE A L'ESPRIT DE SIMCITY. ETAIT-CE UN CHOIX DELIBERE?

Will s'est intéressé aux villes par pur hasard. Mais par chance, son voisin de palier était urbaniste, et disposait de beaucoup d'informations sur ce qu'on appelle le "modèle dynamique" des villes modernes. Il avait un programme avec des tonnes de chiffres, mais sans aucun graphique. Will y a pris beaucoup de données pour SimCity. Nous avons ensuite fait SimEarth, car Will en avait assez des villes et qu'il avait décidé de s'intéresser à la Terre. Il avait lu des livres de James Lovelock qui traitaient de l'hypothèse de Gaia, et voulait en faire un jeu. Bien que je le croyais complètement dingue, je l'ai soutenu dans tout ce qu'il voulait faire. Une fois qu'il a eu fait la Terre, il en a eu marre, et des villes et de la Terre, et il s'est fasciné pour les fourmis, parce que ça intéressait sa fille. Avec ces trois premiers produits, nous nous étions fait une réputation de fabricants de simulations. Nous avons ensuite bâti une philosophie autour de ça. Nous nous attachons à deux choses dans nos simulations: la création et la simulation. SimCity était davantage orienté vers le design, c'était plus orienté vers la création -on créait d'abord sa propre ville, puis il y avait une simulation-, tandis que SimEarth, SimAnt et SimLife étaient plus axés sur la simulation. SimFarm revient au concept de création. Nous nous efforçons d'équilibrer les deux concepts: trop de simulation, et le jeu marche sans vous; trop de création, et c'est trop statique et inutile. Réussir cette équilibre est un véritable défi pour Maxis, ça l'a toujours été et ça le restera pendant longtemps.



MAIS VOUS ETES DEVENU PLUS QU'UN EDITEUR CES DERNIERES ANNEES...

C'est vrai! La plupart des gens sont étonnés de voir que nous nous occupons beaucoup du marketing, des ventes et de l'administration; ils pensent que nous ne sommes que des développeurs. Nous avons environ une centaine de personnes entre ici et le Business Simulation Unit à Monterey, mais nous n'avons que sept ou huit programmeurs. Nous faisons beaucoup appel aux personnes externes -la plupart des développeurs préfèrent être indépendants-. Mais nous ne faisons aucune distinction entre ceux qui font partie de la société et ceux qui sont en externe. Nous nous devons de bâtir de solides relations avec les meilleurs développeurs.Tous les éditeurs vous diront la même chose, je ne pense pas que nous soyons singuliers sur ce plan.

TRAVAILLEZ-VOUS PRINCIPALEMENT AVEC DES DEVELOPPEURS DE SIMULATIONS?

Nous l'avons fait, mais nous ne le faisons plus maintenant. Nous avons constitué un groupe appelé Maxis Publishing qui ne s'occupe pas du tout du développement. Nous avons, par exemple, intégré de nouveaux labels, et nous distribuons des produits d'autres développeurs. Nous ne faisons pas que des simulations.

QU'EST-CE QUE LE BUSINESS SIMULATION UNIT?

C'est une unité complètement autonome qui fait des simulations pour des entreprises. Beaucoup de sociétés nous ont appelés pour nous demander de faire, par exemple, un Sim-Pizza Hut. Nous avons refusé au début, mais quand nous avons réalisé que l'expérience acquise pouvait nous être utile plus tard, nous l'avons fait.

QUE PENSEZ-VOUS DU CONCEPT DE JEUX EDUCATIFS PAR RAPPORT AUX JEUX?

Nous pensons que c'est la même chose. Quand les enfants jouent, ils apprennent. Et généralement, ils simulent toujours quelque chose. Si l'apprentissage n'est pas amusant, ça devient une véritable torture. La simulation est une forme d'apprentissage. C'est clair que nous ne faisons pas de shoot'em up. Le thème commun de nos produits est la créativité et la possession. "C'est ma ville, ma terre, les dessins que j'ai faits". Nous vous permettons, en quelque sorte, de créer un monde, puis de le manipuler. Alors que la plupart des jeux comportent un arbre de décision, là vous avez trois choix, et là deux... Nous donnons aux gens le moyen d'être créatifs; il ne s'agit pas simplement de battre la montre ou un record; c'est vous qui déterminez votre propre défi. C'est idiot de vouloir faire une distincition entre ce qui est éducatif, et ce qui ne l'est pas.

LES JEUX MAXIS CONSTITUENT POURTANT UN GENRE A EUX SEULS...

Nous avons très peu de concurrents, parce que nous sommes si étranges. Pas mal ont copié nos idées, mais personne n'a dit "c'est une meilleure simulation de ville". Nous avons influencé beaucoup de jeux: Railroad Tycoon, Civilisation, MegaloMania... Pour Populous, ce n'est pas pareil, puisqu'il a été développé en même temps que SimCity, sans que nous n'en ayons connaissance. C'est une pure coïncidence. SimCity a ouvert le champ aux jeux où l'on ne peut pas gagner... C'est pour cela que nous appelons nos produits des "jouets informatiques". Vous pouvez faire ce qu'il vous plaît, alors qu'un jeu comporte fatalement un début, un milieu et une fin.

QUE PENSEZ-VOUS DE L'AVENIR DU MARCHE? QU'ALLEZ-VOUS FAIRE?

C'est le souk! Il y a une telle fragmentation des standards que ce ne peut être favorable au marché, parce que nous aimons le standardisation. La meilleure chose qu'il y a eu en Europe, c'est la standardisation du PC. Comme l'Amiga est en train de mourir, nous pouvons désormais nous concentrer sur une seule machine. Néanmoins, la fragmentation n'a pas été éliminée complètement, avec les consoles, la 3DO et le CD-ROM, le MPEG, JPEG, etc. Ca complique le choix du consommateur. C'est désormais difficile de se faire une place dans ces petits marchés. Les gens vont vouloir de plus en plus avoir ce que nous appelons un SimWorld. L'idée est de pouvoir construire un monde virtuel composé de modules de jeux, mais pas uniquement.
Nous travaillons, par exemple, sur une interface qui permettrait de prendre des données de SimCity pour les charger dans Flight Simulator: vous pourriez survoler votre propre ville. Les utilisateurs voudront de plus en plus une interactivité entre des applications radicalement différentes.

Survolez votre propre ville de SimCity avec Flight Simulator.

Nous développons actuellement un produit qui permet de construire sa propre maison, les pièces, les murs, les meubles, etc., que l'on pourra ensuite placer dans une ville. Puis nous ferons un produit annexe, qui permettra de se promener virtuellement dans la maison ou la ville en 3D, rencontrer des gens... Un environnement complet de ce type est si ambitieux, qu'aucun éditeur ne pourra le faire, et qu'aucun utilisateur ne pourra s'offrir. Par contre, si on morcèle ce monde en de multiples modules, on pourra le constituer au fur et à mesure, module par module, à la fois selon ses envies et ses finances. On pourra, par exemple, acheter un module SimCity puis, au lieu d'acheter un programme indépendant de course de voitures, rajouter un module qui permettrait de conduire une voiture dans SimCity. Je pense que le consommateur va, tôt ou tard, se rebeller contre l'idée d'acheter un jeu qu'il devra abandonner quelques mois plus tard. C'est pour cela que nos produits sont si ouverts. Vous pouvez toujours y revenir, faire de nouvelles choses que vous n'aviez pas essayées. Nous aimons l'idée de data-disks qui ne se limiteraient pas uniquement à des scénarii supplémentaires, mais qui constitueraient une véritable valeur ajoutée au jeu initial.



Cette charmante jeune fille, graphiste chez Maxis, met le pixel final sur la façade d'un bâtiment de SIM CITY 2000, le bleu, là, en bas à droite.



SIM CITY 2000

La claque! Qui d'autre que Maxis pouvait faire un remake de cet incontournable hit?... Et quel remake! Tout a changé, hormis le principe: vous êtes toujours maire d'une petite ville, et vous avez toujours d'énormes responsabilités. Les possibilités d'intervention sont nettement plus riches et les facteurs de la simulation beaucoup plus importants. D'abord, le jeu ne se déroule plus en un seul plan, mais vous disposez désormais d'un niveau souterrain très pratique pour placer les réseaux d'alimentation d'eau, de métros... Ensuite, de nombreux nouveaux bâtiments ont été ajoutés. Vous pouvez, par exemple, vous occuper de l'éducation en construisant écoles et collèges (si votre population est jeune) ou bibliothèques et musées. Cette action élèvera le niveau intellectuel de votre ville et, par conséquent, attirera les industries high-tech, tout en faisant diminuer la criminalité. De même, dans les années 2000, vous pourrez bâtir des "arcologies", immenses tours aux incroyables architectures pouvant abriter plus de 60000 personnes, véritables villes dans la ville. Enfin, le champ de vos responsabilités a été élargi: vous pourrez faire voter des amendements concernant la campagne anti-tabac ou anti-drogue, la fête foraine annuelle, l'aide aux sans-abris, etc. Avec SimCity 2000, votre pouvoir prend une réelle ampleur. Graphiquement, SimCity 2000 est tout simplement somptueux. La 3D isométrique utilisée, très proche de celle de A-Train, permet une meilleure représentation des infrastructures. Les reliefs sont ainsi pris en compte: montagnes enneigées, plateaux, chutes d'eau... La finesse des graphismes est telle que l'on distingue même les petites voitures garées à côté des bâtiments, les manifestants qui défilent, une pancarte à la main... Incroyable de voir tout ça à l'écran! D'autant plus que, grâce à trois niveaux de zoom et à une rotation de l'écran, vous pouvez admirer l'effervescence de votre ville sous tous les angles. Mais on pourrait encore s'étendre pendant des heures sur ce soft, tant il est riche... Un peu de patience, le test est pour bientôt. On croise les doigts!

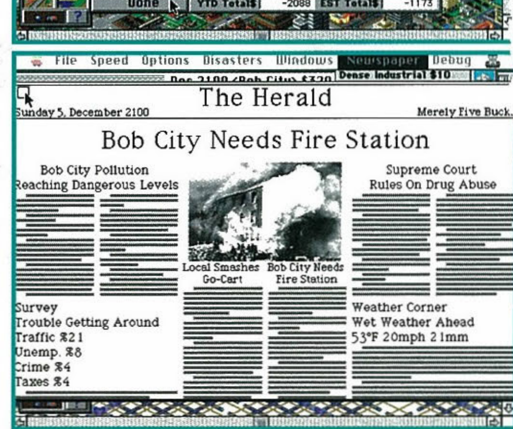














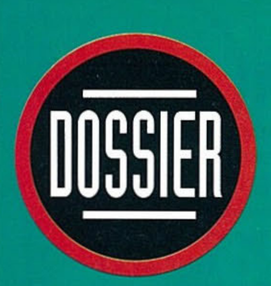
MAXIS

Un wargame bactériologique, on n'avait jamais vu ça... En fait, non, rectification, ce n'est pas tout à fait un wargame, ni tout à fait bactériologique. En fait, vous êtes une sorte de savant fou qui a réussi à créer des espèces mutantes, croisement de dinosaures, de limaces et de tortues, des trucs bien gluants, quoi! Le succès est tel que l'armée fait appel à vos services, et ce sont désormais des armes redoutables. Oui, mais vos créations ne sont pas encore tout à fait au point. Il vous faut encore régler les derniers détails génétiques, les dernières défenses biologiques, etc. Mais attendez, votre tâche est loin d'être finie, il s'agit maintenant de partir au combat. Plusieurs îles (scénarii) sont ainsi disponibles, où vous implantez vos bestioles et injectez vos virus. Pour simplifier, c'est comme un jeu de la vie très très complexe. Du côté de la réalisation, Unnatural Selection est impressionnant. Si les écrans représentent surtout des interfaces informatiques, les graphismes utilisés sont très cleans. Unnatural Selection comporte, en outre, de nombreuses digits vidéo lors des briefings ou des communications avec les grands pontes de l'armée. Le plus étonnant reste les animations des bestioles. On les voit bouger, manger, se battre, et même s'accoupler et pondre. Comme elles ont des tronches plutôt bizarres, on reste un peu abasourdi par leur réalisme.

La bande son est également très soignée. Les digits vocales sont tellement nombreuses, que c'en est incroyable. Avec son principe intéressant servi par un scénario original et une réalisation hors-pair, Unnatural Selection a tout pour plaire. Reste à savoir s'il tiendra ses promesses!



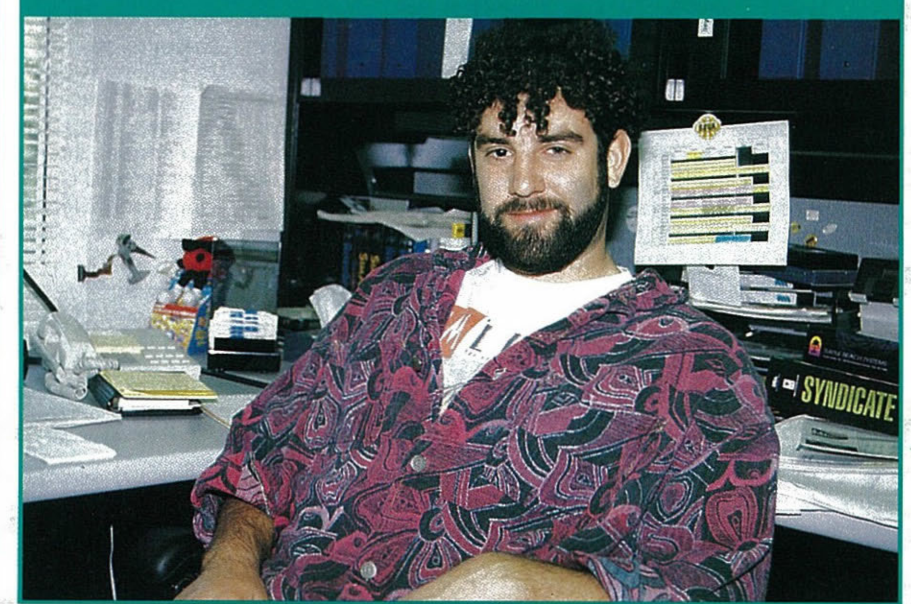


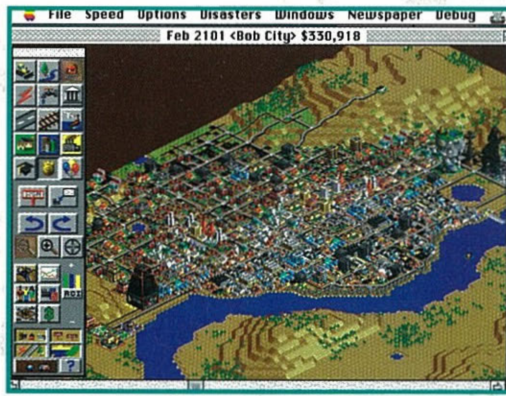


INTERVIEW DE DON WALTERS

RESPONSABLE DE PROJET SUR SIMCITY 2000 PAR ANDREW BURGESS

Don Walters est l'heureux responsable du projet SimCity 2000. Oh ben, il a l'air content le monsieur!







POURQUOI CETTE NOUVELLE VERSION, QUE VOULIEZ-VOUS FAIRE?

Les ordinateurs évoluent très vite et sont devenus beaucoup plus puissants depuis SimCity en 1989. De ce point de vue, nous nous devions de faire quelque chose. Néanmoins, avec "2000", nous voulions également donner au joueur davantage de contrôle, plus de moyens pour influencer la simulation. Il y a davantage d'interactivité entre les structures.

JE CROIS SAVOIR QUE VOUS AVEZ APPLIQUE DES IDEES QU'ONT EMISES LES UTILISATEURS DE SIMCITY, COMMENT CELA S'EST-IL PASSE?

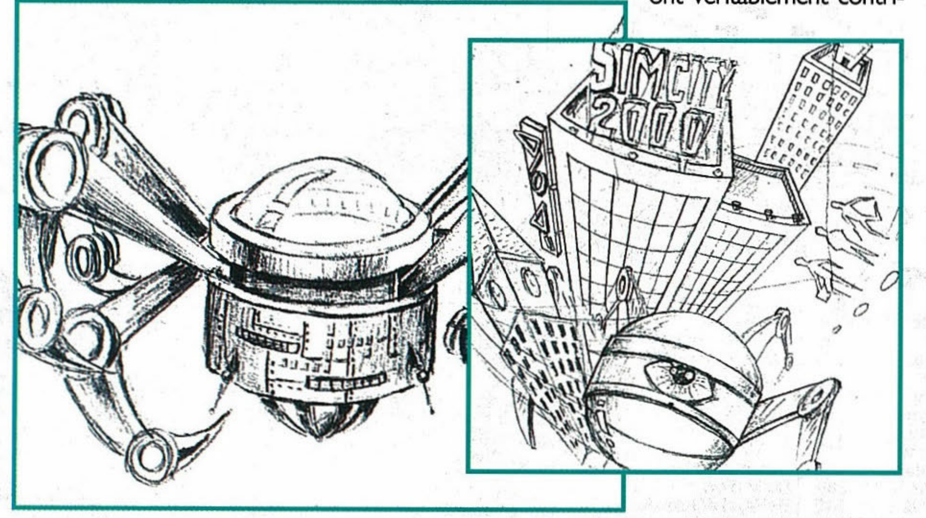
Nous avons reçu beaucoup de suggestions depuis la sortie de SimCity. Certaines ne sont pas viables ou faisables, mais la plupart des joueurs voulaient plus de flexibilité et plus de fonctions, plus de services spéciaux. Cela n'a fait que confirmer ce que nous pensions déjà. Les principales différences entre les deux versions résident dans le relief, la vue en perspective de trois-quart, et les infrastructures. Il y a plus de détails dans les réseaux de transports ferroviaires et routiers, jusqu'aux arrêts de bus mêmes. Nous avons ajouté des bibliothèques, des écoles, des hôpitaux, et aussi des prisons. Et une infrastructure en sous-sol, un réseau d'eau, de métro, de tunnels...

"2000" EST DONC BEAUCOUP PLUS QU'UNE VERSION AMELIOREE DE SIMCITY...

Oui! Une partie du modèle de simulation est fondée sur SimCity, mais tout le reste a entièrement été remodelé. Les fans de l'original adoreront cette nouvelle version, particulièrement ceux qui nous ont envoyé des suggestions, car nous avons réussi à en inclure beaucoup. Les graphismes sont excellents, et le jeu est plus complexe tout en restant accessible aux nouveaux joueurs. Il offre plus de possibilités.

QUI A PARTICIPE AU PROJET? CERTAINS D'ENTRE VOUS ONT-IL FAIT PARTIE DE L'EQUIPE DE SIMCITY?

Oui, bien sûr, Will Wright et Fred Haslam sont les co-créateurs, et ils ont travaillé sur la version originale. La seule autre personne de cette équipe est Michael Bremer qui a fait le manuel. Autrement, nous avions toute la société derrière nous, et c'est un produit entièrement interne, contrairement à l'original qui a nécessité beaucoup d'intervenants extérieurs. Nous avions une équipe de cinq graphistes dirigés par Jenny Martin, trois musiciens compositeurs et six ou sept testeurs. Ils sont hors de prix, car ils ne se contentaient pas seulement de chercher les bugs, mais ont véritablement contribué à la conception, en proposant des suggestions pour améliorer le jeu.



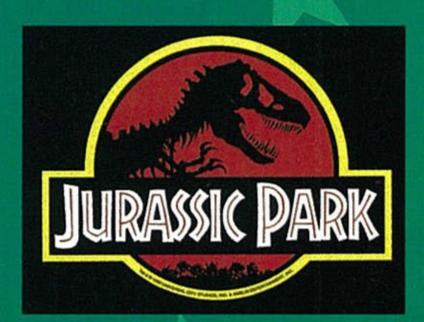
PENSEZ-VOUS QUE L'EQUIPE DE MAXIS AIT QUELQUE CHOSE DE PARTICULIER QUI LA RENDE DISTINCTIVE?

C'est difficile à dire. Il y a énormément d'énergie créative ici, même si nous travaillons dans une atmosphère détendue. C'est une organisation ouverte pour favoriser toute suggestion de la part de tous. Il ne s'agit pas simplement de calendrier et de planning. C'est important pour bâtir un projet fort. Nous sommes également un groupe composé de personnes entre 22 et 47 ans, et je pense que cela reflète la fourchette d'âge que nos produits intéressent. Par exemple, la plupart d'entre nous jouent énormément à toutes sortes de jeux. Le seul jeu sur lequel nous tombons tous d'accord est probablement Tetris, car il est très bien fait, tout en restant simple et accessible. Mais nous partageons également d'autres centres d'intérêt.

POUVEZ-VOUS NOUS PARLER DE VOTRE PROCESSUS DE PRODUCTION?

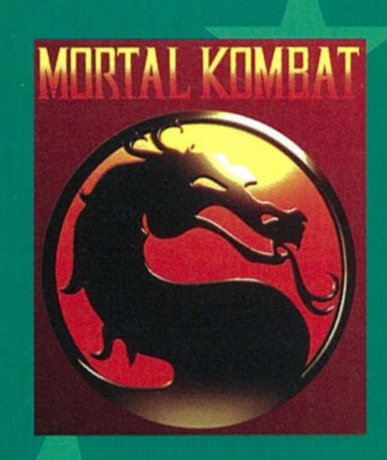
Nous n'avons pas de méthode particulière. Nous n'avons pas d'outils de développement top-secrets. Les programmeurs ont créé quelques utilitaires pour la conversion des graphismes et des musiques, et nous avons développé nos propres interfaces pour les simulations. Will utilise le package C de base, le langage Think C, et les graphistes Deluxe Paint en 640X480 et 256 couleurs. La partie graphique est extrêmement importante, car elle apporte beaucoup au jeu-même. Nous mettons environ deux ans à faire un jeu. La vrai défi est de créer un ensemble de relations de plus en plus complexes, et de s'assurer que l'interaction entre les éléments fontionne bien. Nous passons donc beaucoup de temps à régler tout ça.

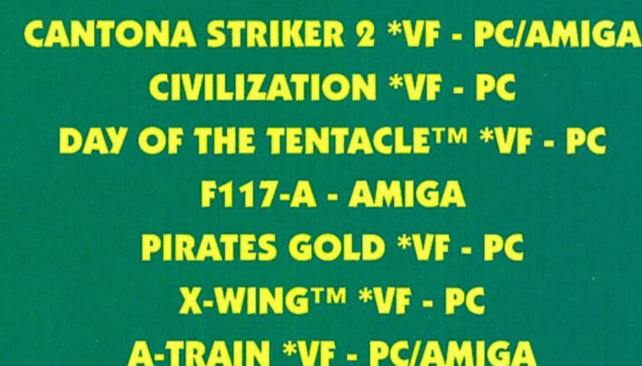




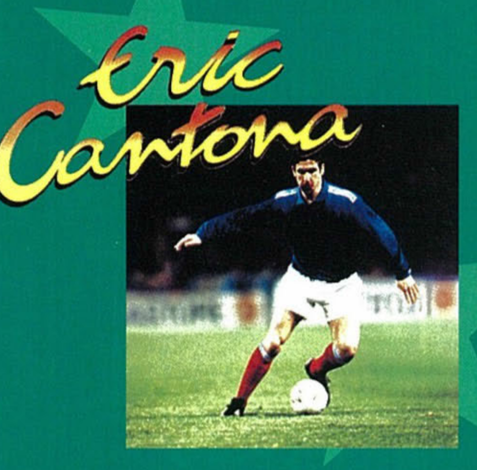
FAITES VOTRE CHOIX !

TOUS LES HITS DE NOEL CHEZ TOYS 'R US





CANTONA STRIKER 2 *VF - PC/AMIGA
CIVILIZATION *VF - PC
DAY OF THE TENTACLE™ *VF - PC
F117-A - AMIGA
PIRATES GOLD *VF - PC
X-WING™ *VF - PC
A-TRAIN *VF - PC/AMIGA
GOAL *VF - PC/AMIGA/ST
LANDS OF LORE *VF - PC
PRINCE OF PERSIA 2 - PC
PRIVATEER - PC
SYNDICATE - PC/AMIGA
VROOM MULTIPLAYERS *VF - ATARI ST



DISTRIBUE PAR :



*VF (VERSION FRANCAISE)

BIENTOT DISPONIBLES SUR VOTRE ECRAN

ACES OVER EUROPE *VF
MORTAL KOMBAT PC/AMIGA
JURASSIC PARK PC/AMIGA

DES DIZAINES DE PRODUITS DELIRANTS SUR TOUS FORMATS A **99 FRS**

EVRY
2, RUE THOMAS EDISON
LA REMISE - LISSES
91044 EVRY CEDEX

VELIZY
C. CIAL VELIZY 2
AVENUE DE L'EUROPE
78140 VELIZY

PARINOR
C. CIAL PARINOR
LE HAUT DE GALY
93606 AULNAY-SOUS-BOIS

BORDEAUX
QUARTIER DU LAC
AVENUE DES 40 JOURNAUX
33080 BORDEAUX CEDEX

NOYELLES-GODAULT
C. CIAL AUCHAN
ROUTE NATIONALE 43
62950 NOYELLES-GODAULT

PLAISIR
167, RUE HENRI BARBUSSE
78370 PLAISIR

DIJON
AVENUE DE LANGRES
LES QUARTIERS DE FOUILLY
C. CIAL LA TOISON D'OR
21000 DIJON

GRENOBLE
C. CIAL GRAND PLACE
19, GRAND'PLACE
38100 GRENOBLE

NANTES
7, RUE MENDES-FRANCE
44230 ST SEBASTIEN S/LOIRE

TOULON
C.CIAL GRAND VAR
91, AVENUE ANDRE LURCAT
ZAC PLUS GRAND VAR EST
83130 LA GARDE

AVIGNON
C.CIAL AVIGNON-NORD
84700 SORGUES

ERAGNY
C. CIAL "ART DE VIVRE"
95610 ERAGNY SUR OISE

VILLABE-A4
C. CIAL VILLABE - A6
91813 CORBEIL CEDEX

ST PIERRE-DES-CORPS
C. CIAL "LES ATLANTES"
37700 ST PIERRE-DES-CORPS

LA DEFENSE
C. CIAL "LES QUATRE TEMPS"
CEDEX 25
92092 PARIS LA DEFENCE

VITROLLES
ZAC DU GRIFFON
RUE DE LA BASTIDE BLANCHE
13127 VITROLLES

MARSEILLE
C.CIAL GRAND V
ZAC DE LA VALENTINE
CAMPAGNE LA FORBINE
13926 MARSEILLE CEDEX 11

ENGLOS
Z.I. D'ENGLOS
59320 SEQUEDIN

OUVERTURE DE 8 NOUVEAUX MAGASINS

ORMESSON
AVENUE DE
L'HIPPODROME
94510 LA QUEUE EN BRIE

ST BRICE
RUE ROBERT SCHUMAN
ZAE DES PERRUCHES
95350 SAINT-BRICE-SOUS-FORET

LYON BRON
11, RUE PAUL LANGEVIN
69500 BRON

LYON PART-DIEU
C. CIAL LA PART-DIEU
17, RUE DU DOCTEUR BOUCHUT
4ème NIVEAU DES GALERIES LAFAYETTE
69431 LYON CEDEX 03

MONTPELLIER
C. CIAL GRAND'SUD
34970 LATTES

LE MANS
ZONE D'ACTIVITE NORD
22-24, AVENUE DES FRERES RENAULT
72650 LA CHAPELLE ST-AUBIN

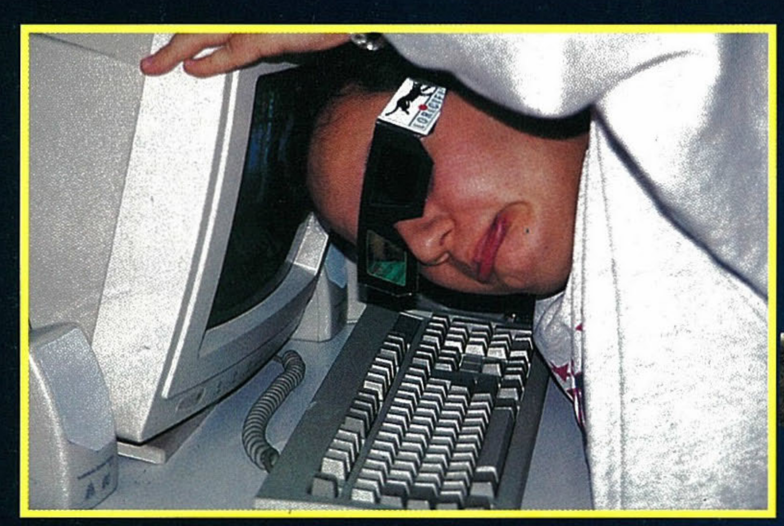
BELLE-EPINE
10, RUE DES ALOUETTES
94320 THIAIS

NICE
FORUM LINGOSTIERE
06000 NICE

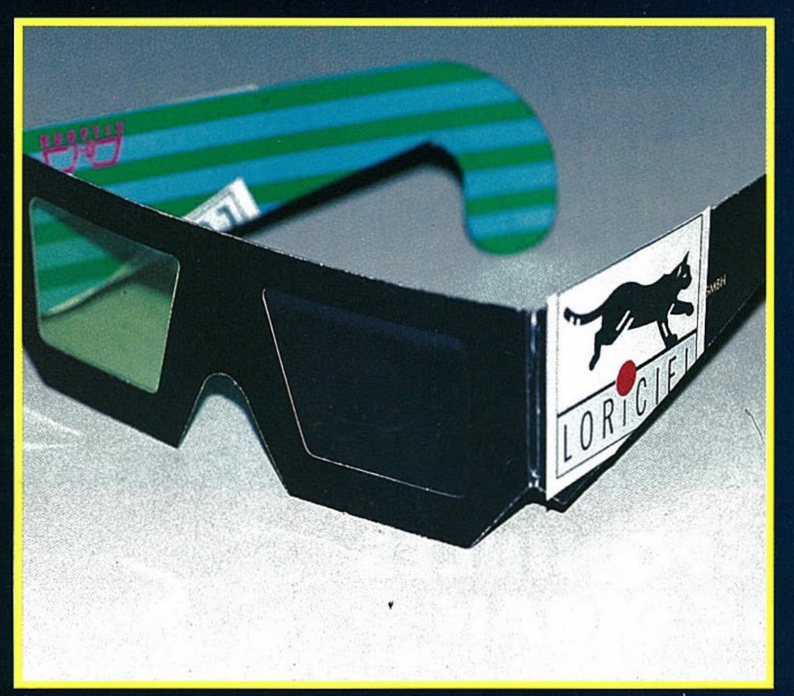
PREVIEWS

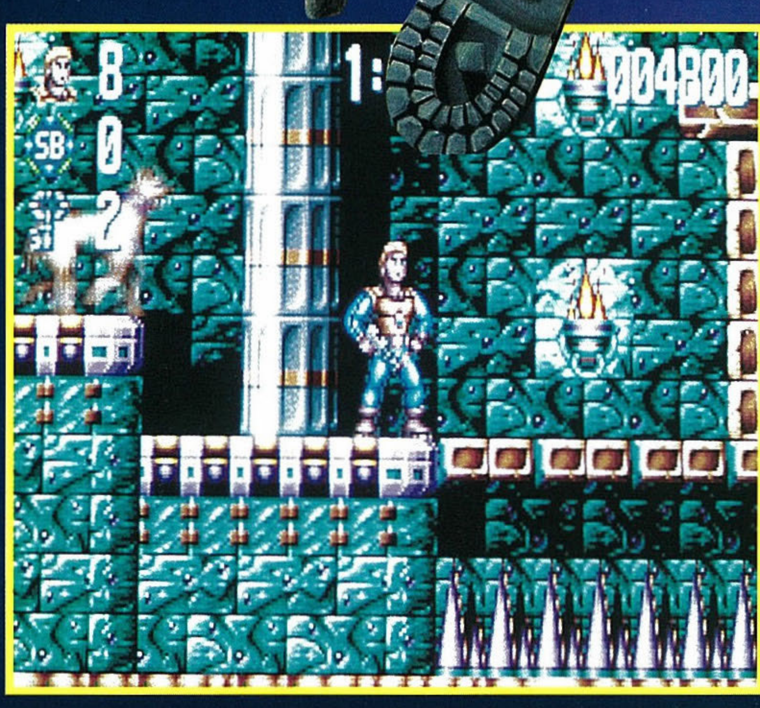
JIM POWER

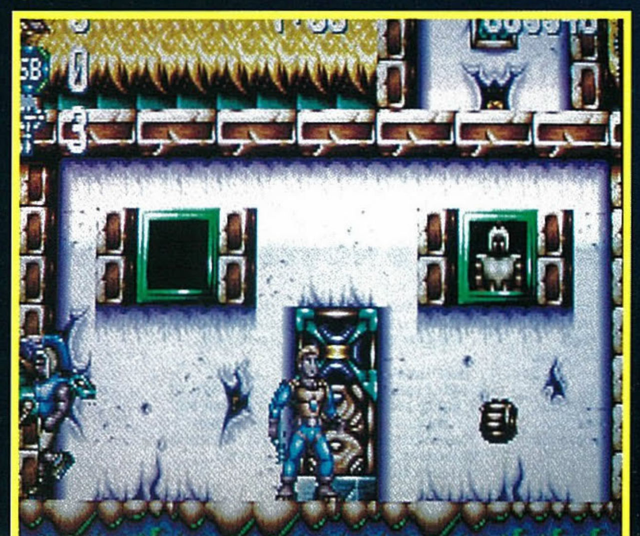
LORICIEL • PC • DECEMBRE 1993



C'est bon, le rédac'chef a pété les plombs. De toute façon, Seb m'avait prévenu : "Tu vas voir, m'avait-il dit, dès qu'il va mettre les lunettes, il va vouloir rentrer dans l'écran". Il est vraiment taré, ce Claude en ski!







Jim Power revient en force! Testé voilà plus d'un an sur ST et sur Amiga par le merveilleux Sebounet, le programme a été entièrement revu et corrigé pour offrir aux possesseurs de compatibles, quelques surprises grandioses. Jugez-plutôt: trois scrollings parallaxes de la mort, et un nouveau procédé de relief absolument délirant qui énerve tout le monde, parce que personne ne sait comment ça fonctionne (en fait, ça énerve surtout Seb et moi, un peu Linos aussi, mais moins quand même)!

A première vue, le jeu paraît complètement normal, couleurs parfaites, image nickel... Bref, rien d'innormale. En revanche, dès que l'on pose les lunettes en carton sur son gros pif, cette image anodine devient instantanément en relief de la mort, qui énerve tout le monde. C'est hallucinant! Si la paire fournie ressemble comme une soeur jumelle aux célèbres lunettes rouges et vertes, ne vous y trompez surtout pas. Ces dernières ne permettaient de voir la 3D qu'en noir et blanc, et le procédé nécessitait la superposition de deux images simultanées. La technique développée par Loriciel ne comporte aucun de ces deux défauts, la seule contrainte étant la présence d'un deuxième scrolling en mouve-

ment. Pour mettre les choses à plat, disons que l'impression de relief s'estompe, pour peu que vous stoppiez vos déplacements. Le second exploit vient de l'animation elle-même. Si l'on se plaint de l'absence de déplacements fluides sur PC, seuls quelques jeux comme Zool étaient à même de proposer un scrolling parfait. Jim Power n'en possède pas moins de trois, et parallaxes en plus! Et si je vous dis que ça tourne super bien sur un 386DX33 équipé d'une carte trident, vous me croyez encore? Comment ça, non? C'est pourtant l'incroyable vérité. Je dois bien reconnaître que Loriciel m'a véritablement surpris et que, visiblement, je ne suis pas le seul. Toute la rédaction de Joy est passée devant l'écran en poussant des "Ohhh!", "Ouaah","Génial", "Qu'est ce que t'as l'air con avec ces lunettes", "Ben, j'ai pas de lunettes...!", "(?!?)"...



En ce qui concerne le jeu, il s'agit d'un mélange de plate-forme et de shoot'em up agrémenté de passages en "vue satellite" à la Gauntlet. A ce jour, seul le premier niveau est entièrement terminé. Lorsque l'on sait que ce stage n'est pas le plus démonstratif de la technique, ça promet carrément. Enfin, signalons également que plus la machine sera rapide, et plus l'effet de profondeur sera flagrant ; et la taille de l'image s'ajuste en fonction de la vitesse de votre bécane. Ça sort pour Noël si tout se passe bien.

LORD CASQUE NOIR

Discoveries of the Deep

CAPSTONE/LORICIEL • PC • DECEMBRE 1993



Discoveries of the Deep vous propose de suivre une fantastique expédition des fonds sous-marins. Vous partirez à la recherche d'anciens vaisseaux échoués, d'avions disparus, de trésors enfloués... et de tout ce qui peut faire rêver. Mais ne pensez surtout pas que tout n'est que splendeur et innocence. Les gigantesques monstres mythiques sont aussi de la partie, et vous devrez y faire face.

Ce programme sortira aux alentours de décembre.

CALOR

DISTRIBUE EN FRANCE PAR LORICIEL

Le monde les a découverts avec Castle Wolfenstein sur PC, jeu d'action en 3D maintenant imité maintes et maintes fois par de nombreux éditeurs. Les programmeurs géniaux d'ID Software sont de retour avec Doom, qui sortira le mois prochain, et qui nous a complètement retournés, quand nous avons reçu la preview. Fous de curiosité, nous en avons profité pour poser quelques questions à toute l'équipe.



ENTRETIEN AVEC TOUTE L'EQUIPE D'ID SOFTWARE



Combien de personnes travaillent pour ID Software? Présentez-nous rapidement le noyau central des créateurs!

ID Software emploie maintenant 8 employés à temps plein, nous sommes une toute petite compagnie, nous ne cherchons pas la quantité des collaborateurs, mais la qualité.
Adrian Carmack est graphiste sur ordinateur, il vient de Shreveport, en Louisiane. Adrian a un talent inné absolument exceptionnel. L'une de ses occupations principales consiste à incarner d'énormes et méchants combattants dans des parties de Donjons & Dragons.
John Carmack, président et chef de développement, a réussi à faire acheter un Apple à ses parents pendant son enfance. Quand il s'est acheté un Apple II GS, ses compétences de programmeur ont enfin pu s'exprimer. Un an après s'être mis à la programmation sur PC, John a développé Castle Wolfenstein. Bien qu'ils portent le même nom de famille, John et Adrian ne se connaissaient pas avant ID Software. Les principales activités de John sont: programmer, mastériser Donjons et Dragons, et conduire sa Ferrari.
Kevin Cloud est graphiste et responsable de tout le boulot de mise en page. Kevin a travaillé de nombreuses années en tant que graphiste et rédacteur en chef du magazine Desktop Publisher. Lui et sa femme Lacey ont deux enfants: Scarlet et Tar, leurs chats. Kevin a rejoint l'équipe d'ID Software au milieu du développement de Castle Wolfenstein.
John Romero s'occupe de la programmation de tous les outils d'ID Software, et aide également à la création des immenses cartes de nos jeux. John a un long passé de développeur de jeux sur Apple et PC. John est le joueur et le programmeur le plus acharné d'ID Software, il passe le plus clair de son temps à essayer tous les jeux micros et consoles.
Jay Wilbur s'occupe de toute la partie business et relations presse. Il a dirigé des projets de softs, pendant des années, pour des petites compagnies de logiciels.

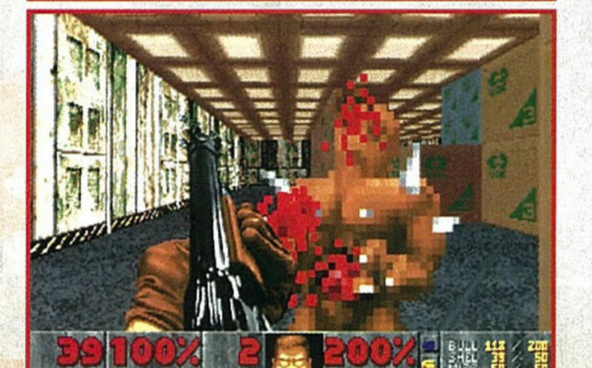
Avez-vous été surpris par le succès de Castle Wolfenstein?

Nous savions que nous avions un hit en puissance entre les mains, quand le jeu est devenu véritablement jouable. Nous ne pensions pas que Castle Wolfenstein deviendrait un véritable phénomène. Nous sommes tous ravis de l'accueil qui a été fait à Wolfenstein 3D à travers le monde.

Spear of Destiny (la version commercialisée de Castle Wolfenstein, qui était distribuée en shareware au départ) est un flop en Europe. A votre avis, pourquoi?

Nous n'en avons aucune idée. Spear of Destiny se sera bientôt vendu, au total, à plus de 100000 exemplaires, se plaçant longtemps dans les top 10 des principaux distributeurs. Peut-être que les gens, en Europe, n'apprécient pas de s'amuser avec un soft qui rappelle, même de loin, les événements de la Seconde Guerre mondiale.

Le shareware en Europe n'est pas très répandu. Pourquoi est-il si important aux USA?



LA CLAQUE DANS LA TRONCHE!







DOOM

PREVU SUR PC POUR DECEMBRE

Nous étions prévenus, on s'attendait bien à voir quelque chose d'exceptionnel en recevant la pré-version de Doom, les programmeurs d'ID Software ne nous prenaient pas en fourbe. Et pourtant, le choc fut grand quand Doom commença à s'agiter sur l'écran de notre PC. Pas de doute, nous tenons là l'un des softs majeurs de l'année qui arrive, l'un des plus grands jeux de l'histoire, même. Hop, carrément!
Le principe du jeu, on le connaît tous pour avoir eu au moins une fois Castle Wolfenstein 3D sous les doigts. Dans Doom, le scénario a, bien sûr, quelque peu changé: cette fois, vous dirigez un Space Marine qu'on envoie en mission un peu partout pour lutter contre le Mal, pour cartonner toutes sortes de démons. Le reste n'est qu'action et baston grandioses.
Le personnage fonce littéralement dans des décors 3D absolument superbes. En plus des murs, le sol et le plafond sont maintenant animés, le tout avec des textures superbes. Doom est d'une rapidité et d'une souplesse impressionnantes. Le personnage pourra récupérer toutes sortes d'armes tout au long du jeu, certaines d'entre elles sont particulièrement éclatantes, et sanglantes: fusils mitrailleurs, fusils à pompe ou même tronçonneuses. Les programmeurs d'ID Software sont des fans de films gores, et ça se sent.



Les décors du jeu sont extrêmement variés, et ils sont même animés, puisque vous pouvez entrer dans des ascenseurs, sur des plates-formes qui bougent, qui se dérobent sous vos pieds. Le soft gère maintenant les trous dans les murs, ainsi vous pouvez passer dans une pièce et voir ce qui se passe de l'autre côté.
Bref, je ne vais pas vous faire une description de tout ce qui est présent dans le jeu, nous attendrons le test pour cela. En tout cas, réservez d'ores et déjà, de la place sur votre disque dur, Doom est le jeu à posséder absolument.









Le public américain en a ras-le bol de dépenser entre 200 et 400 balles dans un jeu, pour finalement trouver qu'il n'est pas amusant. En plus, les magasins où ils se sont procuré le logiciel ne permettent pas l'échange contre un autre titre, si ils sont déçus. Avec le shareware, ils peuvent essayer le produit et voir s'il leur convient avant de payer. C'est moins risqué.

Les utilisateurs, en Europe, apprendront sûrement que tous les softs shareware ne sont pas des daubes. En fait, de nombreux titres shareware sont tellement bons, que les éditeurs qui commercialisent les softs ont toujours un oeil sur cette production parallèle.

Vous avez décidé de distribuer Doom à travers le réseau shareware, comme pour Castle Wolfenstein. Pourquoi ne pas commercialiser un tel jeu en Europe, puisque le shareware n'y est pas populaire?

Nous croyons beaucoup au shareware, c'est la formule idéale pour les utilisateurs. Nous pensons que notre boulot est d'éduquer l'utilisateur, de lui apprendre que nos jeux sont bons. Nous atteindrons ce but en continuant à distribuer, en shareware, des jeux qui sont de meilleure qualité que la plupart des softs commercialisés. De plus, les marges bénéficiaires du shareware sont excellentes.

Parlons un peu des innovations apportées à Doom par rapport à Castle Wolfenstein.

Le jeu tourne entièrement en mode 32 bits sur PC. Il gère la lumière qui affecte réellement la représentation des objets et des personnages qui passent dans le champ d'une source lumineuse. Notre routine d'affichage travaille maintenant en une seule couche, celle de Wolfenstein faisait plusieurs passes. Il est maintenant possible de jouer à Doom en réseau, en connectant plusieurs bécanes. Les lieux peuvent être affichés sous n'importe quel angle, montrant absolument tout ce qui est présent: monstres, sang qui gicle, fumée, etc... Nous avons digitalisé des maquettes et des dessins pour créer les monstres du jeu.

Bon et alors, ne tournons pas autour du pot, avez-vous vu Shadowcaster d'Origin?

En fait, nous avons écrit la routine d'affichage 3D de Shadowcaster. Origin nous l'avait commandée.

Travaillez-vous sur d'autres softs?

Notre équipe travaille sur un projet à la fois, nous bossons donc sur Doom. Récemment, nous nous sommes occupés du moteur 3D pour Origin donc, et de l'adaptation de Castle Wolfenstein pour Super Nintendo.

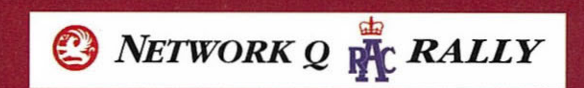
Pensez-vous à d'autres conversions de Castle Wolfenstein?

Je discute actuellement avec les gens de 3DO et d'Amiga (pour le CD32). Nous ne voulons pas développer ces conversions en interne, nous désirons vendre les licences. Je doute que nos produits apparaissent sur PC CD-ROM. Le CD apporte une grande masse de stockage, nos jeux n'en ont pas besoin.









VERSION FRANCAISE INTEGRALE

RALLY

LA DERNIERE EPREUVE DU CHAMPIONNAT DU MONDE DES RALLYES



Tellement réaliste, que vous sentirez presque l'odeur des vapeurs d'essence!



Attention ! le départ du RAC est donné. Votre co-pilote, controlé par l'ordinateur, vous signale tous les dangers. La première journée de course est formidablement disputée. Au volant de l'une des cinq voitures favorites de ce palmarès 93, votre score est étonnant, vous vous portez en tête, perdez la première place à la suite d'une crevaison et la récupérez deux spéciales plus tard...
Epatant !



Vous retrouverez dans RALLY, toutes les sensations de la véritable épreuve du RAC:

Les 35 étapes du RAC RALLY 93, les forêts, les bois, la lande, les circuits avec sufaces réelles, dans des conditions atmosphériques variables.



Des graphismes digitalisés de séquences vidéo du circuit réel confèrent au jeu une authenticité et un dégré de réalismes inégalés.



Votre choix de voitures de rallyes se fera parmi les plus compétitives du Championnat du monde des marques, la Ford Escort Cosworth, la Toyota Celica, la Lancia Intégrale, la Subaru imprezza... Chacune de ces voitures se conduit différemment, vos qualités de champion seront mises à l'épreuve.

Survoler le circuit du rallye le plus difficile au monde est une chose. Rester sur terre en est une autre !







Présenté au SUPER-GAMES show le 24-28 novembre 93 disponible sur PC et Amiga



Distribué par UBI SOFT
28 rue Armand Carrel
93100 MONTREUIL
SOUS BOIS
tél : (1) 48 57 65 52

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

Salut les astucieux !

Noël approche avec son cortège de jeux pour vos micros préférés. J'espère que vous allez en profiter pour me faire parvenir au plus vite toutes les nouvelles astuces que vous pourrez me concocter! En attendant voici la récolte de ce mois avec en particulier deux soluces pour nous faire pardonner du mois dernier où nous n'avions pas assez de place. Bossez bien et à dans un mois !

STEF

COMMENT POKER?

Allez, on va gagner de la place. On ne vous explique plus comment appliquer tous ces beaux patches que vous voyez ci-contre. Si vous ramez, deux solutions: soit consulter un ancien numéro, soit nous envoyer (Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris) une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, en spécifiant que vous souhaitez recevoir le mode d'emploi des pokes. Par ailleurs, et pour des raisons légales, nous ne publierons plus dans chaque numéro la méthode à suivre pour limer les pistons de sa mobylette. Là encore, vous pouvez envoyer une enveloppe timbrée à "Limage de pistons, kittage et débridage Inc., 7 rue Adonfe, 56124 Putreblek".

INCREDIBLE MACHINE

PC

Pour pouvoir passer tous les puzzles sans connaître les codes, il suffit d'aller dans la liste de tous les puzzles, et de rentrer le code "dopa".

(marcus2)



POPULOUS 2



Pour avoir un dieu parfait, tapez le code : adkiuclcznaificl

Corsaire45

Appuyez sur shift ou alternate, et sur une des touches autour de p, et placez-vous sur la vue du monde, et vous aurez de nouveaux monstres tels que la méduse, un dragon, une déesse de la végétation, un démon.

Patel



EYE OF THE BEHOLDER 3

PC

Voici comment avoir des personnages avec des caractéristiques hors du commun.
Pour modifier le 1er des 4 aventuriers, allez au secteur 01 du fichier ITEMS-xx.BIN (xx correspond au n° de la sauvegarde). Aux offsets346, 347, 348, remplacez les valeurs différentes de 00 par 12. Ainsi, votre personnage sera-t-il du 18e niveau. Les offsets 356 et 358 correspondent aux points de vie. A l'offset 374, écrivez la chaîne 16 00 13 13 13 13 13 pour avoir la force, la dextérité, la constitution, etc... au maximum.
Pour avoir les autres personnages, suivez les mêmes instructions et voici les endroits à modifier :

- Pour le 2e personnage, allez au secteur 02.
- Les niveaux : offsets 461, 462, 463.
- Les points de vie : offsets 469 et 471.
- Les caractéristiques : offsets 489 à 495.

- Pour le 3e personnage, allez au secteur 04.
- Les niveaux : offsets 64, 65, 66.
- Les points de vie : offsets 72 et 74.
- Les caractéristiques : offsets 92 à 98.

- Pour le 4e personnage, allez au secteur 05.
- Les niveaux : offsets 179, 180, 181.
- Les points de vie : offsets 187 et 189.
- Les caractéristiques : offsets 207 à 213.

Mathieu Bardon

ROBOCOP III



Avec la cartouche Action Replay MK III, énergie dans la voiture: 1CB69

Tran Dinh Dung







1er code : 163676
2ème code : 381577
3ème code : 427824
4ème code : 594142
5ème code : 354768
6ème code : 472879
7ème code : 881143
8ème code : 245721
9ème code : 636594
10ème code : 727296

Brucci



HISTORY LINE 14-18

PC

Voici tous les codes :
BATLE - PULSE - GOOSE - CIVIL - SPORT - MOUSE - BIMBO - VENOM - TEMPO - NOISE - BARON - RIGHT - BUMMM - ORKAN - LEVEL - FRONT - TOXIN - RATIO - PRING - PARTS - CLEAN - PLANE - XENON - FLAME - SIGNS - GOTHA - HOUSE - BALON - SIGMA - PAUSE - SEVEN - ELITE - ZOMBI - INFRA - MOVES - HILLS - BLADE - COBRA - ZORRO - ATLAS - STONF - AMPER - MOSEL - RHEIN - ORDER - CANDL - SODOM - STERN

Stéphane Laquittant

APPEL AU PEUPLE

Eh ben, les mecs? On lit les astuces dans Joystick et on croit que la source est intarissable? Détrompez-vous: depuis le tout début, on ne publie que les astuces que vous nous envoyez. Or, depuis quelques temps, vous flemmardez. Vous vous reposez sur vos lauriers, pourrait-on dire. Alors il va falloir vous réveiller, vous armer d'un bon désassembleur ou de ce que vous voudrez, et nous envoyer toutes les astuces que vous connaissez. Doit-on rappeler que quand c'est publié, on vous paye? 50 francs pour un truc, une astuce, un patch, et 300 francs pour une soluce. Mésnépatou: désormais, celui qui enverra le plus d'astuces dans le mois recevra un jeu pour sa bécane, que ses astuces soient publiées ou non (bien sûr, c'est pas la peine de recopier soixante fois la soluce d'Explora II, il ne s'agit pas d'un pensum, il faut du neuf). Alors bougez-vous un peu et envoyez-nous vos meilleurs trucs, que tout le monde en profite.

LEGENDS OF VALOUR



Créez un personnage et enregistrez-le dans la sauvegarde 2. Editez le fichier "CHAR02.DAT", allez au secteur relatif 00, offset 34, et mettez "FFFF" en mode hexadécimal. Vous aurez alors le maximum de crédits possibles.

Yann David





THE MANAGER

Pour avoir de l'argent infini, allez dans le menu des options (vitesse de jeu, scènes de buts, etc...) et positionnez le bout du curseur de la souris sur la flèche de l'icône "Menu Principal", sans cliquer. Il ne reste plus qu' à appuyer sur l'une des touches suivantes :



G : 600 000 francs en plus.
S : Tendances des joueurs.
Q : Force à 99 et 300 millions.

Cyril et François Blot








STRIKE COMMANDER

PC

Pour avoir du fric et des armes, éditez un fichier sav quelconque (que vous aurez préalablement sauvegardé) à l'aide d'un éditeur hexa décimal (PC Tools, PC Sheel & cie...). Allez voir aux offsets 368 : écrivez sur toute la ligne 63 63 63 etc... à partir de la ligne suivante, écrivez 63 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 FF FF FF 00 00 00 00 ; si vous comptez bien, ça fait 1 fois 63, 8 fois E5, 3 fois FF, et 4 fois 00, et là vous verrez le résultat en jouant.

*****RAY99*****

PRIVATEER

PC

Au secteur 01 du fichier de sauvegarde, remplacez les octets 261, 262, 263 par FF, FF, FF. Puis jouez et achetez le centurion avec 6 canons à plasma, une tourelle, la meilleure machine améliorée, le meilleur shield generator, un pump drive, un afterburner, le meilleur scanne, et toutes les cartes. Entrez ensuite dans les options (Alt 0) et mettez-vous invincible. Sauvez et remettez l'argent normal (00 00 FF en outre) car sinon, le jeu bloque plus que souvent. Maintenant, un petit coup de pouce au niveau de l'aventure : allez à New Detroit ! Dans le bar, parlez avec la personne à table, au premier plan ! Acceptez sa mission ! Faites-là, puis revenez : elle a été assassinée !! Une femme le remplace. Acceptez ses missions pour en savoir plus sur l'objet alien que vous possédez. Je vous laisse découvrir la suite de ce superbe jeu.




TRANSARTICA

Voici comment créer son train comme on veut, en éditant la sauvegarde et en suivant ces indications :

A l'Offset $0011 se trouve le nombre de wagons que tracte le Transartica.

A l'Offset $0012 se trouve votre volume de lignite, mettez 7FFF.

A l'Offset $0014 se trouve votre volume d'anthracite, mettez 7FFF.

A l'Offset $3023, les wagons sont décrits de la manière suivante : type du wagon, résistance du wagon, ainsi que son contenu. Par exemple, 01000000 c'est la locomotive, alors que 03020000 est le boudoir. Plus la valeur de résistance est importante, et plus le wagon est solide.

Type de wagon :

01 Locomotive
02 Quartier Général
03 Boudoir
04 Observatoire
05 Prison
06 Alcatraz
07 Bestiaux
08 La foreuse
09 Le harpon
0A Vigie
0B Canon
0C Mitrailleuse
0D Lance-missiles
0E Citerne
0F Citerne de pétrole
10 Grue
11 Marchandise
12 Marchandise grande taille
13 Bio-serre
14 Frigidaire
15 Tender
16 Espion
17 Casernement
18 Casernement grande taille
19 Chaudière

Type de marchandises :

FALCON

01 Poutrelles
02 Missiles
03 Draisines
04 Antiquités
06 Alcool
07 Bois
08 Huile
0A Fourrure
0B Viande
0C Sel
0D Poissons
0E Fumier
0F Caviar
10 Cannes à pêche

Stéphane Marchand

JEUX CRACK

LES SOLUCES ■ LES TRUCS ■ LES ASTUCES ■ LES POKES ■

ISHAR : LEGEND OF FORTRESS



Dans le programme, pour avoir 999 999 pièces d'or, allez à l'offset $0F99 et tapez 03E7, puis allez à l'offset $01DE et mettez encore 03E7.
Pour former une équipe musclée avec 30 dans toutes les caractéristiques (force, constitution, etc...), allez aux offsets qui suivent :
Force : A l'offset $02E7 et mettez 1E autant de fois que vous possédez de personnages dans votre équipe.
Constitution : A l'offset $02EC et mettez 1E autant de fois que vous possédez de personnages dans votre équipe.
Agilité : A l'offset $02FB et mettez 1E autant de fois que vous possédez de personnages dans votre équipe.
Intelligence : A l'offset $02F6 et mettez 1E autant de fois que vous possédez de personnages dans votre équipe.
Sagesse : A l'offset $02F1 et mettez 1E autant de fois que vous possédez de personnages dans votre équipe.

René Morel




MONKEY ISLAND 2



Pressez simultanément les touches "A" et "ALT" ; on vous demandera, si vous voulez gagner, si vous répondez par oui (Y), vous serez téléporté à la séquence de Fin.

Big Fléau

LOST IN TIME

PC

Il est possible d'avoir des jokers donnant des infos, mais les sauvegardes ne permettent pas d'aller au-delà de 5 jokers pour tout le jeu, sauf si avec un éditeur hexa, on change dans le fichier CAT.INF l'octet C7 ou199 (dec) en mettant le chiffre 5. On a ainsi encore 5 jokers dispos.

Baroudeur



DOODLEBUG



Mettez le jeu en pause, et tapez "FIRE WALK WITH ME", puis sur la touche RETURN. Le temps est alors arrêté, et on est en vie infinie. Les touches F1, F2, F3, F4 et F5 permettent de changer de niveau.

Éric Cellard











BLADE OF DESTINY : REALMS OF ARKANIA

PC

Créez un personnage et retenez son nom, par exemple "ARIOCH". Le personnage sera sauvé dans le fichier "ARIOCH.CHR". Ensuite, éditez le fichier.
Pour avoir un beau tas d'argent, allez au secteur relatif 0, déplacement 44 (2C), et mettez "9F8601". Voici les déplacements, au secteur 0, où il faudra mettre "1414" pour que votre personnage puisse avoir 20 points dans certains attributs :

Courage - 52 (34)	Sagesse - 55 (37)	Charisme - 58 (3A)	Dextérité - 61 (3D)
Agilité - 64 (40)	Intuition - 67 (43)	Force - 70 (46)	Magic r. - 102 (66)

Pour avoir 1 000 points de vie, allez au secteur relatif 0, déplacement 94 (5E), et mettez "E803E803".
Pour avoir 1 000 points de magie, allez au secteur relatif 0, déplacement 98 (62), et mettez "E803E803".
Toutes ces modifications ne fonctionnent qu'entre la création du personnage et le début d'une partie. Une fois qu'une partie aura démarré, il ne sera plus possible de modifier son personnage de cette manière.

Arioch.

SUPER FROG



Voici tous les codes des niveaux...
Monde 1 - Magic Woods : 234644 - 447464 - 747322
Monde 2 - Spooky Castle : 392822 - 446364 - 984448 - 477444
Monde 3 - Fun World : 343522 - 882311 - 992334 - 091332
Monde 4 - Ancient Level : 467464 - 818234 - 182394 - 298383
Monde 5 - Ice World : 452234 - 984841 - 383772 - 093152
Monde 6 - Space Level : 387211 - 981122 - 017632 - 398112
Niveau spécial : 837122

Romain Movano



SPACE HULK

Editez le fichier SQUADINF.DAT dans le répertoire HULK/DAT DIR. L'octet 84 représente la mission en cours. Il suffit de changer ce numéro par le numéro de mission que l'on désire (ex : 01 pour mission 1, 02 pour mission 2, etc.)



Jean-Pierre Tran



ROBOCOP III

AMIGA

Avec la cartouche Action Replay MK III, énergie dans la voiture: 1CB69

Tran Dinh Dung


Prise de vue à l'ecran PC


Prise de vue à l'ecran AMIGA


Prise de vue à l'ecran PC


Prise de vue à l'ecran AMIGA

Recevez gratuitement le Tee-Shirt FRONTIER ELITE II

DAVID BRABEN PRESENTE

FRONTIER

ELITE II

1985 - ELITE

'Elite. Un jeu? Non, un style de vie!'
Personal Computer World Magazine

1993 - FRONTIER - ELITE II

'L'ultime aventure de l'espace, Frontier représente le progrès le plus important dans le domaine des jeux, de cette décennie.'
CU Amiga – 97%

Pour tout achat d'un logiciel FRONTIER ELITE II dans votre point de vente habituel, *entre le 1er et le 30 Novembre 1993*, GAMETEK offre le Tee-Shirt FRONTIER ELITE II aux 1200 premières personnes ayant renvoyé le coupon "OFFRE SPÉCIALE" qui se trouve à l'intérieur de la boîte !!!

Seuls les meilleurs se bonifient avec le temps.



GAMETEK

Disponibles pour PC, Amiga, Atari STs

ULTIMA VII



Pour avoir le cheat mode d'Ultima 7, il faut lancer le jeu en tapant :
- ULTIMA7 ABCDX (X=ALT+255 au pavé numérique)
- Pendant le jeu, tapez F2 pour le cheat mode
- F5 pour les sorts infinis

TD3



RAGS TO RICHES



Editez le fichier RAGS.EXE avec un éditeur de fichier comme PC TOOLS...
Pour ne pas dépenser d'argent lors des achats en bourse, cherchez "E8970B5B" et mettez à la place "EB01".
Comme vous êtes un gentil patron, au moment des salaires, ce sont les employés qui vous payent si vous mettez "F7AF3C0B9090" à la place de "F7AF3C0BF7D8". Attention, il y aura tout de même des frais au moment où vous engagerez vos employés.

Arioch.

CREATURES



Faites une pause, et tapez "A FINE KETTLE OF FISH". Ensuite, il sera possible de changer de niveau en utilisant les touches de fonction.

Éric Cellard



DESERT STRIKE



Voici les codes des quatre missions...
Air Superiority : Entrez n'importe quoi.
Scud Buster : LQOHQRX
Embassy City : BHTLEJB
Nuclear Storm : KEOVWAH



ISHAR 2



Pour avoir les morceaux de carte, voilà ce qu'il faut faire :
Sur Akeer's Island, allez à la bibliothèque de Zach's Island.
Sur Jon's Island, allez sur Irvan's Island, à l'est se trouve un magicien, donnez-lui dix milles pièces d'or et lâchez un aigle.
Sur Thorm's Island, allez sur Jon's Island et trouvez un homme qui lévite. Donnez-lui la lévitation perturbatrice.
Sur Olbar's Island, allez à la discothèque avec une tenue de soirée et le pendentif.

Frédéric Granet

MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX





Voici les meilleurs réglages pour votre voiture...

	SPA FRANCORCHAMPS	PHOENIX	MEXICO CITY	MONZA	INTERLAGOS	MAGNYCOURS	ESTORIL	IMOLA	SILVERSTONE	BARCELONA	MONACO				HUNGARORING	ADELAÏDE
Ailes avant :	20	45	20	15	40	25	20	45	20	12	45	15	25	35	40	45
Ailes arrière :	20	45	20	15	40	25	20	45	20	12	45	15	25	35	40	45
Freins :	5	15	10	12	15	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Pneumatiques :	C	D	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	D
Vitesses :	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
Rapports :	24	30	24	24	25	25	28	24	24	28	30	24	25	26	23	24
	32	36	32	32	32	32	35	31	32	35	36	32	32	33	30	31
	39	42	40	40	39	39	42	38	40	42	42	40	39	40	37	38
	40	48	48	48	46	47	49	45	48	49	48	48	47	47	44	45
	54	54	46	56	54	55	56	52	56	56	54	56	55	54	51	52
	60	60	64	64	62	63	63	60	64	64	60	64	63	62	60	60

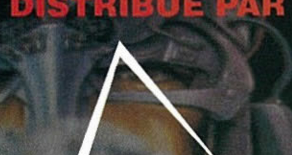
Si vous n'êtes pas premier lors du dernier tour de course, rentrez au stand et attendez la fin de la course ! Vous serez alors premier !

Franck Coppola



AVANT DE CASSER VOTRE TIRELIRE POUR UN JEU ...

DISTRIBUE PAR



CONSULTEZ LE CATALOGUE EDOS !

EDOS : C'est la duplication *devant vous*
du logiciel *de votre choix*
avec une *qualité optimum*
Le système EDOS est agréé par les plus grands éditeurs

250 jeux à des PRIX ULTRA LEGERS
disponibles sur tous les formats
et sur toutes les machines...

ALORS POURQUOI REPARTIR AVEC UN JEU
QUAND POUR LE MÊME PRIX
VOUS POUVEZ VOUS EN OFFRIR 5 OU 6 ?

REVENDEURS, CONTACTEZ LE RESPONSABLE EDOS AU (1) 48 10 55 37
INNELEC DISTRIBUTEUR OFFICIEL EDOS

LISTE DES MAGASINS EQUIPES D'EDOS :

INTERDISCOUNT BOURG EN BRESSE
Centre commercial Viriat
01440 BOURG EN BRESSE

AU TELE QUI FUME
5 Avenue Gambetta
02000 LAON

INTERDISCOUNT CANNES
angle rue Hoche
et rue du 24 Aout
06400 CANNES

INTERDISCOUNT TROYES
7 rue de la république
10000 TROYES

INTERDISCOUNT
PLAN DE CAMPAGNE
Centre commercial Barnéoud
13470 PLAN DE CAMPAGNE

INTERDISCOUNT CAEN
Centre commercial Super Monde
Route de Paris
14120 MONDEVILLE

AUCHAN ANGOULEME
RN 10
16400 LA COURONNE

INTERDISCOUNT PUILBOREAU
centre commercial Beaulieu
17138 PUILBOREAU

INTERDISCOUNT QUETIGNY
11 rue de challants
21800 QUETIGNY

AUCHAN PERIGUEUX
La cropte Marsac sur l'isle
24430 MARSAC SUR L'ISLE

INTERDISCOUNT VALENCE
Centre commercial Valence 2
26000 VALENCE

INTERDISCOUNT NÎMES
Bd Salvador Aliende
30 000 NIMES

INTERDISCOUNT TOULOUSE
7/9 bd Lascrosses
31000 TOULOUSE

AUCHAN BORDEAUX MERIADEK
Centre Commercial Mériadek
33000 BORDEAUX

AUCHAN BORDEAUX LE LAC
Quartier du Lac
33000 BORDEAUX

INTERDISCOUNT PEROLS
ZAC fenouillet
34470 PEROLS

INTERDISCOUNT
CHAMBRAY LES TOURS
Centre commercial Chambray 2
37170 CHAMBRAY LES TOURS

INTERDISCOUNT ST EGREVE
Galerie marchande
38120 ST EGREVE

INTERDISCOUNT MONTHIEU
32 rue des rochettes
42000 MONTHIEU ST ETIENNE

AUCHAN ST SEBASTIEN
21 rue Mandès France
44230 ST SEBASTIEN SUR LOIRE

AUCHAN ST NAZAIRE
ZAC Fontaine au Brun
44570 TRIGNAC

AUCHAN ST HERBLAIN
Rte de Vannes
44800 ST HERBLAIN

INTERDISCOUNT AGEN
90 BD de la république
47000 Agen

INTERDISCOUNT ANGERS
Centre commercial les Halles
49100 ANGERS

INTERDISCOUNT CHERBOURG
9 rue du commerce
50100 CHERBOURG

AUCHAN CHERBOURG
Centre Commercial du Cotentin
BP 21 La Glacerie
50470 CHERBOURG

INTERDISCOUNT NANCY
Centre commercial St Sébastien
54000 NANCY

AUCHAN DUNKERQUE
Avenue de l'ancien village
59760 GRANDE SYNTHE

INTERDISCOUNT COMPIEGNE
25 rue des trois barbeaux
60200 COMPIEGNE

AUCHAN BOULOGNE
RN 42
62200 ST MARTIN LES BOULOGNES

INTERDISCOUNT BETHUNE
Centre Commercial la rotonde
62400 BETHUNE

AUCHAN NOYELLE GODAULT
RN 43
62950 NOYELLES GODAULT

INTERDISCOUNT PERPIGNAN
26 cours Lazare Escaguel
66000 PERPIGNAN

CB CENTER
11 Grande Rue
67500 HAGUENEAU

INTERDISCOUNT GIVORS
ZA du Gier CD 47
69700 GIVORS

AUCHAN LE MANS
ZAC du Moulin aux Moines
72650 LA CHAPELLE ST AUBIN

INTERDISCOUNT ROUEN RIVE DROITE
41/43 av carmes
76000 ROUEN

INTERDISCOUNT ROUEN
82 avenue de caen
76100 ROUEN

INTERDISCOUNT DIEPPE
Centre commercial Mammouth
76200 DIEPPE

AUCHAN LE HAVRE
Rue du bois au coq
ZAC du Mont Gaillard
76620 LE HAVRE

INTERDISCOUNT
MANTES LA JOLIE
6 av de la république
78200 MANTES LA JOLIE

MAMMOUTH AMIENS
Route de Paris
80044 AMIENS CEDEX

INTERDISCOUNT TOULON
32 rue d'alger
83100 TOULON

INTERDISCOUNT FREJUS
805 av de Lattre de Tassigny
83600 FREJUS

INTERDISCOUNT AVIGNON
161 rue du vieux sentier
84000 AVIGNON

INTERDISCOUNT POITIERS
Place du marché
notre Dame la Grande
86000 POITIERS

INTERDISCOUNT EVRY
Centre commercial Evry 2
91000 EVRY

INTERDISCOUNT LEVALLOIS
23 bis rue Gabriel Peri
92300 LEVALLOIS

AUCHAN LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
92800 PUTEAUX

NTERDISCOUNT BONDY
160 avenue galliéni
93140 BONDY

AUCHAN BAGNOLET
26 avenue du Gal De Gaulle
93541 BAGNOLET

PRINCE OF PERSIA II
la soluce

Indication préliminaire: cette solution vous fera emprunter le chemin le plus direct pour aller à la fin du jeu, MAIS si vous n'utilisez pas de Cheat Mode (plein de fioles), vous devrez vous attarder aux différents levels pour trouver les potions "spécial rajout d'un point de vie" (passer de trois points à quatre points par exemple).

Je vous propose d'utiliser la bidouille qui suit pour avoir plein de points de vie, plein de temps et choisir votre level: on modifie une partie qui a été sauvegardée (c'est la première sauvegarde des dix possibles qui va être modifiée). Avec un éditeur de secteur, ouvrez le fichier PRINCE.SAV.

«Attention, Jane, on nous filme !

Allez au secteur 0, déplacement 256 (déplacement 100 en hexadécimal) et entrez FF pour avoir le temps au maximum (255 minutes).

Allez au secteur 0, déplacement 260 (déplacement 104 en hexadécimal) et entrez le numéro en hexadécimal du level choisi (de 02 à 0D).

Allez au secteur 0, déplacement 261 (déplacement 105 en hexadécimal) et entrez 0C pour avoir le nombre de fioles maximum.

Redémarrez le jeu et lisez la première sauvegarde.

Level 1

Vous sortez de votre chambre par la fenêtre. Il faut se diriger vers la gauche, et pour cela tuer les gardes. Tuez-les et courez vers la gauche pour faire un grand saut au prochain tableau. Sautez et continuez de courir vers la gauche (ne vous inquiétez pas des gardes qui vous suivent, continuez...). Sautez le trou et continuez à gauche. Tuez le garde rapidement, car un autre vient par derrière, puis un troisième qui arrive d'en haut à gauche. Montez à gauche et continuez...

Prenez votre élan pour faire un grand saut, il faut sauter exactement à partir du bord, sinon votre seule chance reste d'arriver à vous rattraper avec les mains ("SHIFT"). Approchez-vous prudemment du bord ("SHIFT" + flèche de direction), retournez-vous et descendez...

Sautez vers la gauche pour descendre du muret et courez à gauche sans vous arrêter (les gardes ne vous rattraperont pas) jusqu'au bout du quai, et là sautez dans la lancée le plus loin possible pour pouvoir vous rattraper avec les mains au rebord d'une ouverture du bateau qui s'en va. Montez à bord.

Level 2

Allez à gauche. Attendez un instant que les dalles sortent des sables mouvants. Indication: chaque dalle ne vous supportera qu'une fois et disparaîtra dès que vous l'aurez quittée. Règle du jeu: vous devez vous retrouver à l'extrême gauche, après avoir fait disparaître toutes les dalles, sauf celle avec un dessin sculpté (dessin que l'on retrouve sur le rocher à l'extrême gauche). Supposons que vous ayez réussi, le rocher disparaît, laissant libre l'entrée d'une grotte.

Level 3

A partir de ce level, il y a des tas de possibilités de chemin à prendre, de fioles à trouver. Alors libre à vous de flâner à droite à gauche, moi je vous emmène directement à la sortie. Descendez à droite. C'est à droite... Attention aux crache-la-mort (sales machins qui vous balancent des projectiles lorsque vous appuyez sur la dalle complice à deux pas d'eux). Sautez les deux dalles et continuez vers la droite. Descendez une fois et sautez à droite. Si la porte est fermée, sautez sur place pour l'ouvrir. Allez à droite et descendez. Descendez jusqu'en bas et allez à droite.



Georges était né là, à Samarcande. Sa ville natale, celle qui l'avait vu naître. Celle où il avait vu le jour. Tout d'un coup, il tomba à court de synonymes.

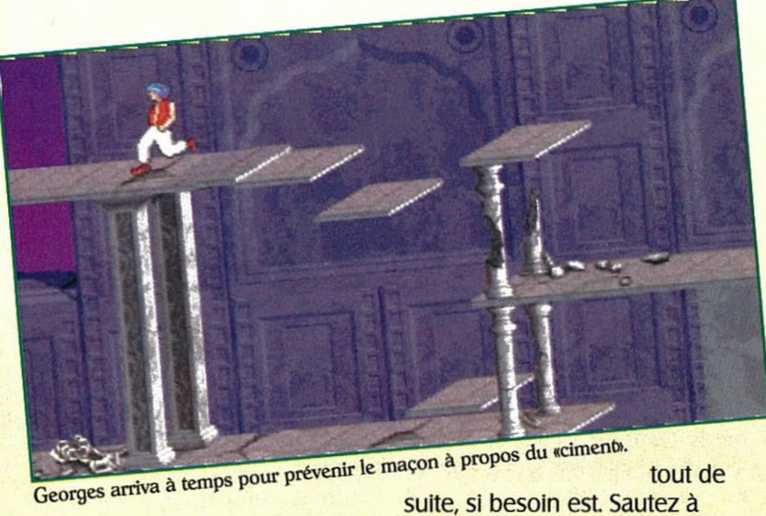
Approchez-vous de la mare de lave et sautez au-dessus. Sortez tout de suite votre épée, le squelette se réveille... et vous le rendormez (tuez-le). Courez vite à droite car le squelette se réveillera encore et encore tant que vous n'aurez pas quitté son territoire. Dépêchez-vous de monter sur la dalle et sautez à droite, de façon à atterrir de l'autre coté du trou.

Descendez à droite. Attention à la dalle mouvante, allez à droite. Faites tomber la dalle mouvante qui est à votre niveau sur la dalle interrupteur du bas... et descendez vous-même. Passez la porte qui s'est ouverte. Montez jusqu'en haut et allez à gauche. Appuyez sur la dalle interrupteur. La porte fin de level s'ouvre! Revenez sur vos pas et quittez ce level.

Level 4

Allez à droite. La dalle interrupteur ouvre la porte, mais derrière la porte, c'est un cul de sac! Approchez-vous du bord à droite. Sautez et rattrapez-vous avec les mains ("SHIFT"), mais ne remontez pas, observez plutôt... Il faut lâcher prise lorsque, dans son balancement, les pieds de Prince vont vers la droite. Ce n'est que le premier raccourci. Allez près du bord à gauche et





Georges arriva à temps pour prévenir le maçon à propos du «ciment».

sautez dans le vide! Miracle! Buvez la fiole (option qui réduit l'effet de la pesanteur sur le corps; attention: l'effet est de courte durée). Descendez le long de la paroi et lâchez-vous. Vous ne rêvez pas, c'est bel et bien la porte fin de level! Allez à droite. Appuyez sur la dalle et passez la porte. Continuez jusqu'au bout, à droite, sans vous préoccuper des squelettes qui commencent à s'agiter.
Montez et marchez sur la dalle. La porte fin de level s'ouvre. Descendez et courez vers la gauche en laissant les squelettes derrière vous. La porte se ferme brusquement derrière vous, laissant choir vos ennemis. Passez la porte fin de level.

Level 5

Attention aux crache-la-mort. Allez à droite. Montez et sautez à droite d'où vous êtes. Sortez vite votre épée, tuez le squelette. Sautez la mare de lave et continuez. Faites tomber la dalle mouvante sur la dalle interrupteur devant vous. Mettez-vous au niveau du crache la mort, avancez d'un petit pas et avancez accroupi. Le projectile vous loupe, mais la porte se ferme. Retournez à gauche et recommencez la même procédure. Cette fois la porte s'ouvre. Sautez à droite et continuez.
Allez tout à droite. Descendez une fois et approchez-vous le plus près du bord, sautez dans le vide. Le prochain saut sera douloureux alors soignez-vous tout de suite, si besoin est. Sautez à gauche. Puis sautez à droite, toujours en étant le plus près du bord. Sautez à gauche. Descendez à droite le long de la paroi.
Sautez à droite. La descente aux enfers est terminée. Allez à droite. Ouvrez la porte avec la dalle, et d'ici, prenez votre élan. Faites un grand saut pour passer au-dessus du trou et au-dessus de la deuxième dalle (qui active le crache mort). Continuez.
Allez à droite et montez. Continuez et descendez une fois. Attention aux pics, il faut sauter à droite. Allez à droite et montez trois fois (à droite, à droite, à gauche). De nouveau, montez deux fois à gauche. Sautez trois fois sur place pour faire tomber la dalle mouvante tout à droite. La porte s'ouvre. Ne vous précipitez pas dans l'autre pièce. Marchez à petits pas. Arrêtez-vous dès que vous changez de tableau. Bon, il ne faut pas faire tomber la dalle mouvante à vos pieds. Faites un saut. Approchez-vous du bord, ressautez et rattrapez-vous par les mains. Allez à gauche. Attention aux pics, montez à gauche. Montez deux fois (à gauche, à droite). Allez à droite.
Rendez-vous sur la dalle isolée au milieu de l'écran. De là, sautez à droite. Arrangez-vous pour faire tomber la dalle mouvante, si la porte est fermée. Attention, elle se referme rapidement. Passez-la tout de même sans précipitation. Passez la dalle mouvante à vos pieds et rapprochez-vous du bord droit. De là, sautez à droite. Montez deux fois. Montez à gauche une fois. Sautez sur place pour heurter la dalle mouvante du dessus et redescendez vite une fois pour éviter de vous la prendre sur la tronche. Remontez deux fois. Placez-vous au bord gauche de la dalle et sautez à gauche. Continuez à gauche.
Le squelette vous attend au milieu du pont mouvant. Il est invincible. Il faut le faire reculer le plus possible en combattant. Au bout d'un moment, vous échangerez vos places. Il ne faut pas le laisser partir à droite! Tailladez-le et faites-le reculer à nouveau. Arrêtez-vous d'avancer lorsque vous serez à peu près sur la cinquième et sixième des planches de bois qui forment le pont en partant de la gauche. Dès que vous voyez le pont qui commence à s'écrouler, retournez-vous et raccrochez-vous par les mains. Vous perdez votre épée en remontant (tant pis). Allez à gauche.
Il va falloir faire vite. Allez à gauche, attention au crache la mort. Passez la porte et sautez le trou. Montez et allez à gauche.
Sautez la première dalle interrupteur. Rapprochez-vous du bord gauche au maximum et sautez en vous rattrapant par les mains. Si le squelette arrive à vous tuer, c'est que vous avez été trop lent (réessayez). Continuez à gauche. Rapprochez-vous du bord en marchant sur la dalle. Descendez et asseyez-vous sur le tapis.

Level 6

Allez à gauche. La porte fin de level est derrière vous. Ce level est transitoire. Il s'agit de trouver un couteau (vous n'avez plus d'armes). De toute façon, Mr Ordy nous l'offre au prochain level, même si on a pas été le chercher, alors... prenez l'escalier.

Level 7

Tombez dans le trou à gauche. Rendez-vous en bas à gauche. Pour combattre un serpent, il faut être très précis, mais généralement vous pouvez sauter au-dessus et l'attaquer par derrière.
Vous allez faire connaissance avec vos nouveaux ennemis. Avec de la pratique, vous réussirez plus facilement à le battre. Le tout est de le frapper au bon moment, quand il s'apprête à vous attaquer. Descendez en faisant attention aux dalles mouvantes et allez à droite. Tuez la tête-démon et continuez tout à droite sans oublier d'appuyer sur la dalle interrupteur.
Passez la grille rapidement avant qu'elle ne se referme (sinon, retournez appuyer sur la dalle) et montez par le trou au plafond. Stationnez-vous sur la dalle interrupteur, et d'ici, prenez votre élan pour sauter un grand trou au tableau suivant à droite. Sautez, rattrapez-vous avec les mains et remontez vite. Montez et allez à droite. Allez tout à droite. Tuez ou sautez au-dessus des serpents, mais attention au coupe-coupe à droite. Accroupissez-vous et avancez ainsi pour passer. Avancez un peu, montez à gauche. Sortez vite votre épée et combattez. Montez jusqu'en haut à gauche. Montez à gauche et continuez. Tuez la tête-démon. S'il vous reste plus d'une potion de vie, tout va bien, sinon le prochain raccourci risque de vous être fatal. Continuez à gauche. Sautez sur place pour faire tomber la dalle hypersen-



Georges avait nettement conscience que ses babouches de cinq coudées de long gênaient l'assemblée.


Georges, par sécurité, charmait les serpents à travers une épaisse paroi de bois.

sible située devant la grille et descendez le long du mur. Allez à droite. Ne passez pas au-dessus, c'est pourri. Passez sous le coupe-coupe et appuyez sur la dalle à droite. Revenez à gauche... Franchissez la porte fin de level.

Level 8

Allez à gauche. Descendez deux fois. Descendez une fois et sautez à gauche pour ne pas casser la dalle mouvante (si vous la cassez, c'est perdu), descendez à partir du bord gauche du trou, mais ne vous lâchez pas tout de suite. Il ne faut pas que vous tombiez sur la dalle, aussi lâchez-vous vers la gauche. Sautez de là vers la gauche, et passez la grille. Montez à gauche et continuez. Attention, les deux dalles devant la grille sont instables. Il faut sauter... et continuer à gauche. Descendez et tuez les serpents (n'en laissez pas derrière vous). Allez à gauche. Tuez la tête-démon et tout à gauche. Tuez la tête-démon et montez tout en haut à gauche. Prenez l'épée sur le sol. Vous revoilà avec une épée! Allez à gauche. Tuez toutes les têtes-démons et allez à gauche. Idem. Idem + Empreintez la porte fin de level.

Level 9

Courez à gauche. Tuez la tête-démon. Prenez votre élan et sautez à gauche. Continuez. Descendez une fois et tuez le serpent. Allez à gauche. Tuez la tête-démon et allez à gauche. Idem. Attention au coupe-coupe! Continuez à gauche. Tuez les deux têtes-démons. Revenez là où vous avez normalement tué le serpent, trois tableaux avant (n'oubliez pas qu'il y a un coupe-coupe sur le chemin). Montez deux fois (à droite, puis à gauche). Il faut qu'aucune dalle du haut ne soit tombée. Courez à gauche sans vous arrêter, sautez. Arrêtez-vous sur la dalle du milieu (les deux autres sont mouvantes). Sautez du bord gauche de la plaque stable vers la gauche.
Recommencez un saut à gauche. Il y a plein de dalles mouvantes, il faut donc courir et faire un grand saut. Continuez à courir et arrêtez-vous au milieu de l'écran sur la dalle stable soutenue par deux piliers. Faites un saut à gauche. Préparez-vous à faire un deuxième saut en partant du bord gauche et à vous rattraper par les mains au tableau suivant.
Rapprochez-vous du bord et sautez sur la dalle mouvante à gauche. Au moment où elle tombe, rattrapez-vous avec les mains. Vous avez trois dalles pour prendre votre élan et faire un grand saut. Attention: votre dernier pied d'appui doit être le plus loin possible. Ne sautez pas trop tôt... ni trop tard! Si vous avez bien sauté, vous retombez sur un bel étalon blanc. Sinon, vous n'avez plus qu'à vous suicider et à recommencer.

Level 10

Allez à droite. Tuez les deux prêtres-guerriers. Vous aurez besoin de pas mal d'entraînement pour les tuer sans trop de dégâts. Etudiez bien les possibilités que vous offre le jeu pour le combat à l'épée: vous en aurez besoin. Allez à droite. Montez et continuez à droite. Il faut vous approcher tout près du bord et sauter à droite. Sautez sur place pour faire tomber la dalle mouvante. Descendez à gauche. Descendez à droite et avancez.
Appuyez sur la dalle à vos pieds. La porte fin de level s'ouvre! Mais c'est loin d'être la fin pour vous. Retournez à gauche. Approchez-vous à petits pas du mur et montez. Allez sur la dalle interrupteur et attendez trois secondes, ensuite courez à gauche et sautez à partir du bord en vous préparant à vous rattraper par les mains. Laissez-vous tomber légèrement à gauche pour éviter de vous faire embrocher vif. Sautez à droite et tuez le prêtre. Allez à droite.
Continuez à droite. Approchez-vous du coupe-coupe et retournez-vous, sortez votre épée et tuez le prêtre. Ensuite, continuez à droite. Toujours à droite. Encore à droite. Tuez le prêtre. Montez trois fois suivant la même verticale. Montez une fois et allez à gauche. Bonne chance: trois prêtres vont se succéder pour vous combattre! Si vous avez réussi à tous les tuer, sautez le trou à gauche et continuez. Avancez, sautez le trou, avancez. Ouf! Fin de level. Je ne vous explique pas comment atteindre l'escalier...

Level 11

Allez à gauche. Allez à gauche et montez trois fois à gauche. Allez à gauche. Montez une fois. Avancez d'un petit pas et retournez-vous. Montez vite. Sautez sur place trois fois. Montez par le trou qui vient d'apparaître. Allez appuyer sur la dalle interrupteur à gauche puis revenez à droite, courez vers la droite, sautez et rattrapez-vous par les mains.
Montez. Montez encore une fois et allez à droite. Faites tomber la dalle mouvante au-dessus de vous et montez deux fois à gauche. Montez encore deux fois. Sautez à droite. Il va falloir faire vite. La dalle à vos pieds ouvre une porte qui se trouve plus loin à gauche. Il va falloir enchaîner deux grands sauts vers la gauche. Allez appuyer sur la dalle, retournez-vous aussitôt, commencez à courir vers la gauche, sautez tout de suite le premier trou, sautez le deuxième, rattrapez-vous avec les mains et foncez à gauche.
Passez sans précipitation le trou et montez deux fois à droite. Montez trois fois. Allez à droite sans précipitation. Arrangez-vous pour n'avoir qu'à appuyer une fois sur la touche de direction pour être assez près du bord et pouvoir descendre, après vous être retourné sans avoir à faire de petites manoeuvres, qui vous feraient perdre un temps précieux. A vous de jouer!
Sautez vite à gauche. Appuyez une fois sur la touche de direction. Sautez vite et passez la porte (si elle s'est refermée, réessayez à partir d'en haut). Tuez les quatre prêtres et montez à droite. Montez et allez à droite. Passez la grille et montez à droite. Sautez trois fois sur place. Montez. Allez appuyer sur la dalle interrupteur à droite. Et revenez vite pour passer la grille qui s'est ouverte à gauche. Tuez le garde. Faites

Georges se réveillait souvent en sursaut.



attention à la dalle piégée (celle au-dessus du trou). Sautez au-dessus et montez deux fois. Sautez sur place et descendez une fois rapidement pour ne pas recevoir la dalle. Remontez et montez une fois à gauche. Retournez-vous et sautez. Préparez-vous à passer sous le coupe-coupe. Continuez à droite. Allez au milieu de l'écran, montez à droite deux fois et sautez trois fois sur place. Montez. Allez à droite. Sautez le trou et continuez. Tombez dans le trou devant vous. Sautez deux fois sur place et remontez.
Avancez un peu, retournez-vous et montez. Avancez jusqu'au trou à droite et descendez. Retournez-vous vite et sautez à droite en vous rattrapant par les mains. Ne remontez pas, laissez-vous tomber. Passez le



«Misérables! Rendez-les moi!» Georges venait de se faire taxer ses Nike.

coupe-coupe à gauche. Courez pour faire un grand saut au tableau suivant. Sautez et rattrapez-vous avec les mains. Attendez que la grille s'ouvre et franchissez-la. Allez à gauche. Passez le coupe-coupe et descendez. Allez complètement à droite mais ne marchez pas sur la dalle interrupteur qui refermerait la grille du prochain tableau. Passez la porte fin de level.

Level 12

Appuyez sur la première dalle en partant de la droite pour ouvrir la porte de gauche. Passez la porte. Sautez la dalle interrupteur devant vous et passez la porte. Descendez à gauche. Avancez d'un petit pas et descendez. Allez à droite mais ne marchez pas sur la première dalle interrupteur à partir de la droite. Passez la porte.
Allez à droite. Vous pouvez utiliser les deux dalles mouvantes pour tuer le garde qui va arriver sous peu. Sinon, tuez-le à la main. Passez le coupe-coupe et continuez à droite. Allez à droite.
Montez à droite deux fois. Allez jusqu'au bord. Descendez à droite deux fois. Puis montez une fois à droite et continuez à droite. Allez à droite. Buvez la potion verte et observez... Merci, potion!



Au terme d'un long et périlleux périple, Georges arrivait au but de sa recherche. Ainsi, c'était ça... La sécu...

Level 13

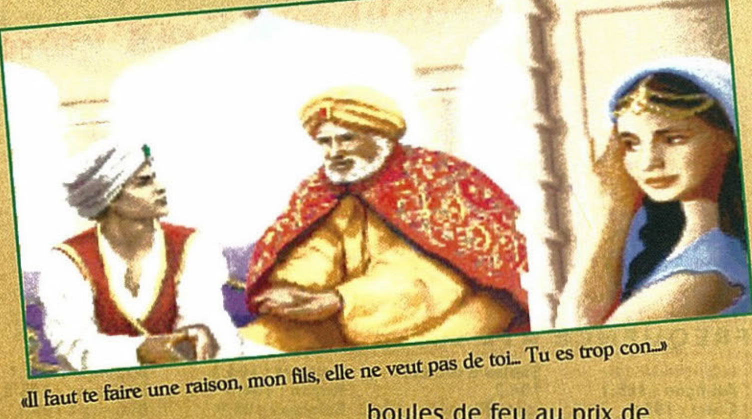
Faites tomber la dalle mouvante à droite. Passez la porte à gauche.Montez et continuez à gauche. Attention à la dalle piégée au-dessus du coupe-coupe.
Sautez à gauche et combattez tous les ennemis. Allez à gauche.Tuez les nouveaux gardes. Sautez le trou et allez doucement à gauche. Patientez jusqu'à ce que vous entendiez une porte se refermer. Courez à gauche et sautez. Montez vite et courez à gauche.
Faites un grand saut et passez la porte. Allez à gauche. Tuez les guerriers. Allez à gauche. Idem. Idem.
Faites un grand saut et attendez que tous les gardes soient tombés dans le vide. Continuez à gauche. Toujours à gauche.
Tuez le guerrier, rapprochez-vous du bord et faites un saut. Rattrapez-vous par les mains. Retournez-vous, sautez et rattrapez-vous par les mains. Revenez à droite. Courez à droite.
Faites un grand saut et rattrapez-vous par les mains. Remontez et sortez votre épée. Tuez le guerrier et allez à droite. Frayez-vous un chemin jusqu'à la porte de sortie. Quittez ce level.

Transition

Descendez le long de la tour à droite. Rentrez dans le palais par la fenêtre.

Level 14

Si vous n'avez pas le maximum de points de vie, je vous conseille de vous renflouer en faisant un stage chez l'araignée: c'est en dessous. Pour chaque homme tué, vous aurez une potion spéciale. Admettons que vous ayez déjà plein de points de vie. Allez à droite, sautez le trou. Continuez. Allez jusqu'au bord à droite et sautez. Continuez vers la droite.
Il faut que vous vous mettiez en superposition avec l'un de vos doubles. Je vous conseille celui en face de vous. Sautez une fois et faites un petit pas vers la droite. Prince se retourne tout seul, faites-le se retourner vers la droite sans arrêt jusqu'à ce qu'il se transforme. Il va d'abord clignoter. Maintenant qu'il est transformé, vous n'avez plus rien à craindre des épées de vos ennemis. Tuez-les un à un. Lorsque vous en aurez tué trois, le quatrième disparaîtra. Montez alors au tableau du dessus par un passage au plafond situé au niveau de la poutre jaune.
Le jeu va maintenant se passer sur ce tableau et celui de droite. Votre double vous fuit et vous devez le tuer. Vous n'avez plus d'épée mais le pouvoir de lancer des boules de feu au prix de deux points de vie par boule de feu. Piégez-le. Avec de l'agilité et de la rapidité, vous devrez arriver à le tuer avec une boule de feu.



«Il faut te faire une raison, mon fils, elle ne veut pas de toi... Tu es trop con...»

ECOUTEZ RTL
CHAQUE SAMEDI À 18H35



news

avec Billie
et Christophe Nicolas

◆ L'actualité de la semaine ◆
● Tous les trucs ●
▲ Les nouveautés en avant-première ▲
■ Les tests de jeux ■

RTL

joystick

FREQUENCE RTL en FM

NORMANDIE
Alençon : 105.1
Caen : 105.0
Le Havre : 104.3
Rouen : 104.5
BRETAGNE
Brest : 104.3
Lorient : 104.3
Quimper : 104.3
Rennes : 104.3
Saint-Malo : 101.6
Vannes : 104.3
PAYS DE LOIRE
Angers : 104.3
Cholet : 104.3
La Baule : 104.3
Le Mans : 104.3
Nantes : 104.3
Sables d'olonne : 104.3
saint-Nazaire : 104.3
Saumur : 104.3
CENTRE
Blois : 103.6
Châteauroux : 104.1
Orléans : 104.3
St Amand Montrond : 104.3
Tours : 104.0
POITOU CHARENTES
Angoulême : 106.2
Chatellerault : 101.3
La Rochelle : 104.3
Niort : 106.0
Parthenay : 99.8
Poitiers : 104.3
Royan : 104.9
Saintes : 105.9
AUVERGNE LIMOUSIN
Aurillac : 104.5
Brive : 100 .5
Clermont-Ferrand : 104.3
Guéret : 101.5
Le Puy : 102.3
Limoges : 104.3
Montluçon : 104.1
Moulins : 103.0
Tulle : 106.4
Vichy : 92.9
AQUITAINE
Arcachon : 103.1
Bayonne : 105.1
Bergerac : 103.8
Biarritz : 105.1
Bordeaux : 105.1
SDax : 102.8
pau : 106.3
Orthez : 105.1
MIDI-PYRÉNÉES
Albi : 101.7
Auch : 97.3
Castres : 98.8
Lourdes : 102.9
Montauban : 102.6
Rodez : 101.5
Tarbes : 102.9
Toulouse : 103.9

PARIS : 104.3
NORD-PAS-DE-CALAIS PICARDIE
Abbeville : 104.1
Amiens : 104.3
Arras : 106.3
Avesne/Helpe : 103.3
Beauvais : 93.0
Cambrai : 92.1
Chateau-Thierry : 104.2
Compiègne : 104.5
Hirson : 98.5
Lille : 93.0
Peronne : 104.3
Roubais : 93.0
Soisson : 104.3
Tourcoing : 93.0
Valenciennes : 95.5
CHAMPAGNE - ARDENNES
Chalo sur Marne : 93.1
Charleville : 103.4
Chaumont : 101.2
Epernay : 93.4
Reims : 104.4
Saint-Dizier : 103.9
Sedan : 100.4
Troyes : 104.2
Vitry le François : 94.6
Alsace - Lorraine
Lunéville : 105.1
metz : 104.8
Nancy : 105.1
Pont à Mousson : 105.1
Strasbourg : 105.7
Toul : 105.1
BOURGOGNE FRANCHE COMTÉ
Belfort : 103.2
Besançon : 104.0
Dijon : 104.2
Le Creusot : 105.7
Nevers : 102.3
Sens : 105.7
RHONE - ALPES
Chambéry : 97.0
Grenoble : 97.4
Lyon : 105.0
Saint-Etienne : 105.1
PROVENCE-ALPES COTE D'AZUR
Aix-en-Provence : 101.4
Briançon : 106.9
Cannes : 97.4
Embrun : 97.7
Gap : 102.7
Marseille : 101.4
Nice : 97.4
Toulon : 100.4
LANGUEDOC-ROUSSILLON
Carcassone : 102.6
Montpellier : 106.8
CORSE
Ajaccio : 106.0
Bastia : 90.8



LES COUPS DE COEUR FNAC MICRO / JOYSTICK

CHUCK YEAGER AIR COMBAT .MAC
COMBAT AIR PATROL ....AM
FLIGHT SIMULATOR 5 ....PC
HIRED GUNS.........................AM
OVERDRIVE ....AM
PRIVATEER ....PC
SEAL TIME ....PC
SIM FARM ....PC
SIMON THE SORCERER ....PC
THE PATRICIAN ....ST, AM, PC

LES PRÉVISIONS DE SORTIE POUR LE MOIS DE NOVEMBRE

ALIEN BREED PC
BRUTAL SPORTS FOOTBALL AM, PC
CANNON FODDER AM,ST
COMMANCHE DATA DISK 2 PC
DARKSUN PC
DIGGER AM 1200
DISPOSABLE HERO AM
F117 AM
GABRIEL KNIGHTS PC
GLOBDULE AM
GOAL PC, ST
JAMES POND CD32
KING QUEST VI AM
LEISURE SUIT LARRY 6 PC
MICROCOSM PC CDROM
PERIHELION AM
PINBALL FANTASIES AM 1200
SHADOW CASTER PC
SPEED RACER PC
STRONGOLD PC
SUPER STRIKE COMMANDER PC CD ROM
SYNDICATE DATA DISKPC, AM
TERMINATOR 2 PC
THEATRE OF DEATH AM
XMAS LEMMINGS AM, PC, MAC

JOYSTICK 43 LES TESTS DU MOIS

RETURN TO ZORK ...PC.........92%
ELITE 2................AMIGA.........92%
COMBAT AIR PATROL ....AMIGA.............90%
FOOTBALL PROFRONT PAGE SPORT ....PC.........90%
JURASSIC PARK.........PC.........90%
LOST IN TIME ......PC CD ROM.........90%
GOAL ....PC.........89%
GOBLINS 3..................PC.........87%
YOE! JOE! ....PC.........86%
ALONE IN THE DARK.......PC CD ROM.........86%
THEATRE OF DEATH..........AMIGA.........86%
BRUTAL SPORTS..AMIGA.........86%
SPACE QUEST 4 ..PC CD ROM.........85%
HIRED GUN ....AMIGA.........85%
DIGGERS ....A 1200.........85%
CARTOONS........AMIGA.........84%
OM SUPER FOOTBALL.......AMIGA.............82%
OVERDRIVE ....AMIGA.........82%
GAMBITGARRY KASPAROV'S ....PC.........82%
THE PATRICIAN........PC.........80%
DRACULA ....PC.........80%
PHANTOM OF THE OPERA PC CD ROM..............................80%
THE COMPLETE CHESS SYSTEM ....PC.........79%
DARKSUN ....PC.........78%
NORD & SUD.............PC.........77%
STREET FIGHTER 2...PC.........77%
DOGFIGHT ....AMIGA.........75%
DOGFIGHT ....ATARI ST.........75%
INNOCENT ....PC.........75%
WHEN TWO WORLD WAR...........PC.........75%
RAGNAROK.................PC.........73%
SPACE HULK......AMIGA.........69%
BATMAN RETURNS..PC.........66%
INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP ......A 1200.........65%
THE GEEKWAD GAMES OF THE GALAXY............PC.........40%
SHADOW CASTER ...PC ....--
B•WING ....PC ....--

Les Sorties du mois en boutique

ALFRED CHICKEN ....AM
AMBUSH...................................PC
BLASTAR ....AM
CHUCK YEAGER AIR COMBATMAC
Combat Air Patrol ....AM
DOGFIGHT ....AM, ST
DRACULA ....PC
FLIGHT SIMULATOR 5 ....PC
GENESIA ....AM, PC
HIRED GUNS ....AM
LANDS OF LORE ....PC
NHL OCKEY ....PC
NIGHEL MANSELL ....AM 1200
OVERDRIVE ....AM
PIRATE GOLD ....PC
PRIME OVER ....AM
PRIVATEER...............................PC
SEAL TIME ....PC
SEVEN CITY OF GOLD...........PC
SIM FARM ....PC
SIMON THE SORCERER..........PC
SOCCER KID ....AM
SPACE HULK ....AM
STREET FIGHTER.....................PC
THE PATRICIAN ....ST, AM, PC

LES ICONES • LES ICONES • LES ICONES • LES ICONES

Voici un petit lexique qui vous permettra dès le premier coup d'œil de savoir à quel type de jeu vous avez affaire, son genre, son support (disquette ou disque laser), sa taille dans votre disque dur, s'il a besoin d'une extension de mémoire, s'il existe une documentation en français ou en VO, l'interface nécessaire (joystick, souris, etc.), si l'on peut y jouer à deux, et pour les PC la configuration minimale.









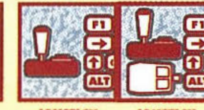
















ARCADE/ACTION — AVENTURE — COURSE AUTO — JEU DE ROLE — PLATE-FORME
SPORT — STRATÉGIE — REFLEXION — SHOOT THEM UP — SIMULATEUR
GENRES MULTIPLES — DISQUE LASER — DISQUETTE — TAILLE DISQUE DUR MINIMUM — RAM MINIMUM — NOTICE

POUR PC UNIQUEMENT: COMPATIBILITÉ CARTE SONORE — TYPE D'ÉCRAN

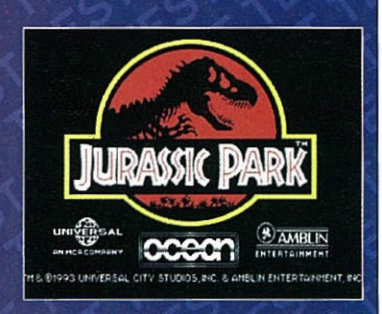
NOMBRE DE JOUEUR — CLAVIER — SOURIS — SOURIS +CLAVIER — JOYSTICK — JOYSTICK +SOURIS — JOYSTICK +CLAVIER — JOYSTICK +SOURIS+CLAVIER

VOUS POUVEZ ASSISTER CHAQUE MERCREDI, A LA **FNAC MICRO,** (71 bd St GERMAIN PARIS 05) A UNE PRÉSENTATION DE NOUVEAUX JEUX SUR GRAND ÉCRAN, POUR PLUS D'INFOS

3615 JOYSTICK



PREVU SUR :
A 1200

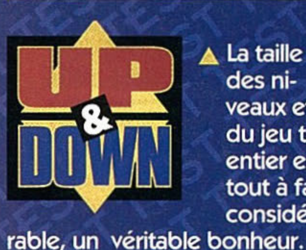


EDITEUR: OCEAN





GRAPHISME	17
BRUITAGE	15
MUSIQUE	14
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	16
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	14
GLOBAL	90%



▲ La taille des niveaux et du jeu tout entier est tout à fait considérable, un véritable bonheur.

▲ Les graphismes, aussi bien dans les sections 2D que 3D, sont très fins et très colorés.

▼ Les animations et les scrollings des niveaux en 2D, quand vous traînez dans les enclos, sont un peu trop lents. Plus fluide, le jeu aurait été littéralement exceptionnel.

CONFIGURATION MINIMUM CONSEILLÉE: AT 386 25 MHZ

JURASSIC P

Enfin une adaptation de film réussie.

Pour avoir réussi à passer à travers le battage médiatique qui sévit autour de Jurassic Park, le prochain film de Steven Spielberg, il faut être décidément très fort. Ou bien sourd et aveugle. Ou encore ermite, habitant de Beuzeville-la-Grenier, mort ou je ne sais quoi, à condition de ne pas avoir allumé la télévision ou la radio une seule seconde pendant ces six derniers mois. Le film est maintenant sorti en France. Si vous voulez mon avis, je vous l'offre volontiers avec toute la mauvaise foi qui me caractérise: il est daubesque du point de vue du scénario et des dialogues, insignifiant côté jeu d'acteurs, énervant avec sa morale pourrie et bien pensante, stressant parce qu'il y a deux mômes qui jouent dedans, et qu'un môme, c'est fait pour prendre des baffes, pas pour faire le guignol devant une caméra; mais nom de Dieu, les effets spéciaux sont absolument renversants, ils valent le détour. Incroyables, déments, hallucinants, les dinosaures secouent leurs grosses tronches à l'écran, ils gigotent dans tous les sens, écrabouillent, croquent et secouent tout ce qui bouge; ils sont vivants, c'est pas possible autrement!

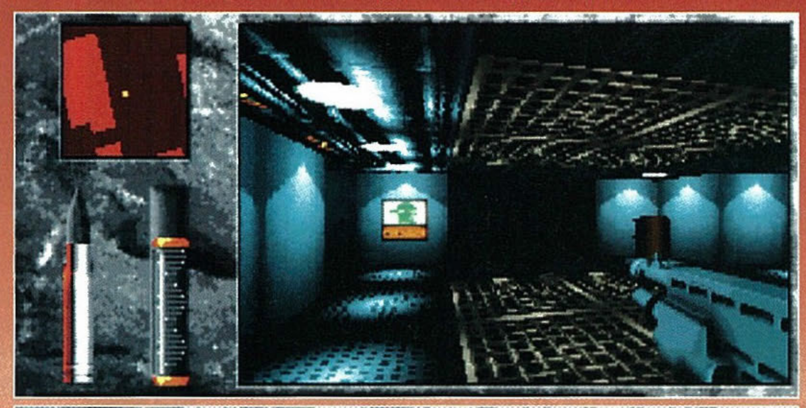
DES GROSSES BESTIOLES QUI VOUS VEULENT DU MAL

Résumons brièvement, pour ne pas tout dévoiler du scénario de Jurassic Park. Une équipe de scientifiques a réussi à faire revivre des dinosaures, à partir de molécules d'ADN récupérées dans une goutte de sang préhistorique. Rien que ça! Les immenses bestioles sont alors parquées sur une île déserte, où tout s'organise pour recevoir des visiteurs par milliers, candidats au voyage dans le temps, prêts à remonter jusqu'aux ères préhistoriques. Malheureusement, un personnage méchant et cupide fait partie de l'équipe des apprentis-sorciers, il sera la cause du drame de Jurassic Park: il fait sauter le système de sécurité et tente de s'enfuir avec les précieux embryons de toutes les races de dinosaures recréées. Les enclos où étaient gardées les immenses bestioles ne sont plus électrifiés. Catastrophe! Tous les monstres peuvent se balader n'importe où. Cest d'autant plus grave que trois personnes sont paumées en pleine jungle: Grant, un scientifique invité sur l'île depuis peu, et deux enfants, Tim et Lex. Leurs vies sont en danger.

Le jeu est divisé en plusieurs sections, en plusieurs enclos, où vous rencontrerez des dinosaures différents. Le joueur dirige le sprite de Grant, dans des décors "vue en légère perspective cavalière", des décors en 256 couleurs très jolis. Les scrollings multi-directionnels permettent de partir dans tous les sens, à la recherche des mômes, des passages, en quête d'objets ou de munitions. Des tas de petits dinosaures viennent vous

LES PHASES 3D

Les décors, dans les couloirs 3D, sont extrêmement variés, il est absolument impossible de tout présenter ici: cuisines, couloirs, caves, entrepôts, piles de caisses, de tonneaux, murs décorés de fresques, panneaux estampillés de logos Jurassic Park; bref, il y a de tout!





PARK

MEGASTAR joystick

Dans les séquences finales du jeu, vous vous déplacez dans des décors 3D, en "vue subjective", l'arme à la main. De partout, à tout moment, peuvent surgir des Velociraptors, dinosaures particulièrement teigneux et résistants. Tirez-leur dessus, tout en gardant un œil sur la carte en haut, à gauche de l'écran.







LES VELOCIRAPTORS ATTAQUENT !



Phase arcade. Grant doit se débrouiller pour rejoindre les mômes enfermés dans le bunker. Sales mômes!

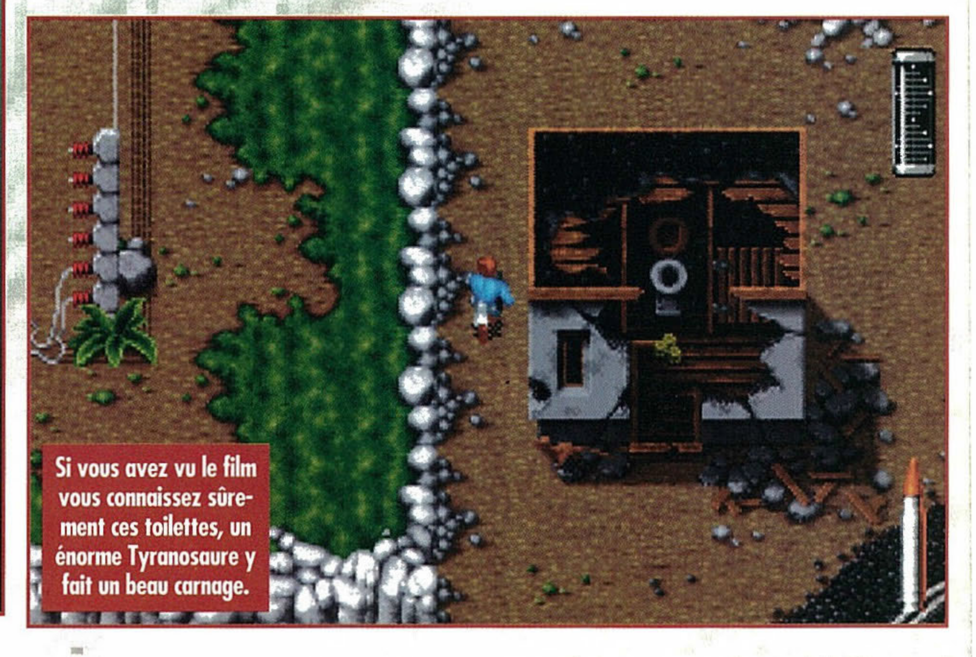
embrouiller; vous aimez bien la nature et les animaux, mais pas quand ils cherchent à vous bouffer, aussi n'hésitez pas à tirer! Chaque niveau est composé de mini-énigmes: trouver le moyen d'ouvrir telle grille, d'éliminer telle bestiole; et surtout, chaque niveau demande de longues explorations, les décors sont absolument gigantesques, c'est bien simple, j'ai rarement vu un jeu aussi vaste.

D'un enclos à l'autre, les graphismes changent radicalement. Les sprites des petits dinosaures sont les mêmes, mais ceux des gros -la spécialité du lieu- sont différents: Tyranosaures, Triceratops, Pterodactyles, Diplodocus, Stégosaures... Jetez un coup d'œil aux différents encadrés qui accompagnent ce test, vous y découvrirez des exemples d'ambiances pour quelques enclos.

Chaque écran est extrêmement dense, absolument bourré de sprites, et les personnages (les dinosaures) passent entre les objets, en arrière-plan, en avant-plan; très réussi, le rendu de profondeur est parfait.

DEUX TECHNOLOGIES DIFFERENTES

Une fois que vous aurez réussi à traverser tous les enclos (il y en a 9, et certains sont à passer plusieurs fois, de différentes façons), une fois que vous aurez ramené les deux mômes en lieu sûr, dans le centre d'accueil du Jurassic Park, vous partirez pour une mission totalement différente. Il est temps de remettre en marche le système de sécurité de l'île, de rétablir l'électricité qui a été coupée. Fusil à la main, vous voilà



Si vous avez vu le film vous connaissez sûrement ces toilettes, un énorme Tyranosaure y fait un beau carnage.

JURASSIC PARK

parti dans les profondeurs des sous-sols du bâtimen, un endroit peu fréquentable où les dinosaures sont rois.
Plus de 2D, plus de petits sprites, mais de la belle 3D entièrement mappée, de superbes séquences parfaitement dignes de Castle Wolfenstein, pour citer son ancêtre. Les décors sont particulièrement travaillés, les textures sont superbes, et de nombreux dessins bitmap, hauts en couleurs, sont appliqués sur des parois. Le tout défile à grande vitesse, et de façon parfaitement fluide. Prenez un virage, hop, tout l'écran s'agite immédiatement. Pour les bécanes un peu justes en rapidité, il est possible de changer le niveau d'affichage des détails sur les murs, aux sols ou aux plafonds, indépendamment.
En haut, à gauche une petite carte scrolle et tourne en même temps que vous, pour vous permettre de vous repérer. En bas de l'écran, sont affichés des textes envoyés par vos coéquipiers avec lesquels vous êtes relié par talkie-walkie. A noter que le jeu est entièrement en français : bel effort !
Là aussi, dans ces séquences 3D, les dinosaures traînent; et plus particulièrement, les Velociraptors, sorte de petits tyranosaures très rapides, très vifs et atrocement hargneux. Vous avancez dans des couloirs sombres, le cœur battant ; à tout moment peut surgir l'une de ces sales bestioles. L'ambiance est bonne, amusante, stressante à souhait. Ces niveaux en 3D sont également divisés en plusieurs tableaux, accessibles, comme les premières phases du jeu, par des mots de passe.

UNE BELLE SURPRISE !

Ce Jurassic Park m'a agréablement surpris, je suis plutôt méfiant quand il s'agit de conversion de film sur micro, en général le résultat est médiocre. Les previews de Jurassic Park nous laissaient attendre un bon jeu, le résultat va plus loin, il s'agit d'un très bon jeu. Pas vraiment un jeu d'arcade, pas vraiment un jeu d'aventure, Jurassic Park propose un bon mélange et surtout de très grands tableaux, qui vous retiendront longtemps avant de vous faire découvrir la séquence de fin.
Techniquement, Jurassic Park est très réussi, surtout pour les séquences 3D, les autres niveaux souffrant d'une relative lenteur des scrollings et des animations. On se fait au rythme assez vite. Les concepteurs ont eu le bon goût de mettre les niveaux les plus surprenants et les plus riches, à la fin du jeu, belle récompense pour les joueurs talentueux. Tout le long du jeu, des musiques de bonne qualité accompagnent vos combats, marqués par des bruitages très réussis. Ce Jurassic Park-là est presque plus intéressant que le film, tiens !

Seb.



ENCLOS DES TYRANOSAURES

TIM EST PAUMÉ DANS LA JUNGLE, LEX SE MORFOND AU FOND DES ÉGOÛTS, ET VOUS FAITES TOUT POUR LES RETROUVER ET LES EMMENER EN DEHORS DE CET ENCLOS REMPLI DE PETITS DINOSAURES CAVALEURS, ET D'AUTRES UN PEU PLUS GROS QUI VOUS CRACHENT DESSUS.



ENCLOS DES TRICERATOPS

LES GAMINS SONT BLOQUÉS DE L'AUTRE CÔTÉ D'UN PONT BRISÉ, IL VA FALLOIR TROUVER UN TUNNEL POUR LES REJOINDRE. AU PASSAGE, VOUS RAMASSEREZ DES HERBES POUR SOIGNER UNE GROSSE BESTIOLE MALADE, ET VOUS ÉVITEREZ LA CHARGE FURIEUSE D'UN ÉNORME TRICERATOPS QUI VOUS VEUT, APPAREMMENT, BEAUCOUP DE MAL.

ENCLOS DES GALLIMIMUS





LES DEUX CRÉTINS DE TIM ET DE LEX ONT ENCORE FAIT LES GUIGNOLS: LES VOILÀ ENFERMÉS DANS UN BUNKER. PARTEZ À LA RECHERCHE DU TUNNEL QUI VOUS MÈNERA JUSQU'À EUX, ÉVITEZ LES VAGUES DE GALLIMIMUS COUREURS, ET TENDEZ UN PIÈGE MORTEL AU TYRANOSAURE REX AVANT QU'IL NE VOUS DÉVORE!



ENCLOS DES PTERODACTYLES



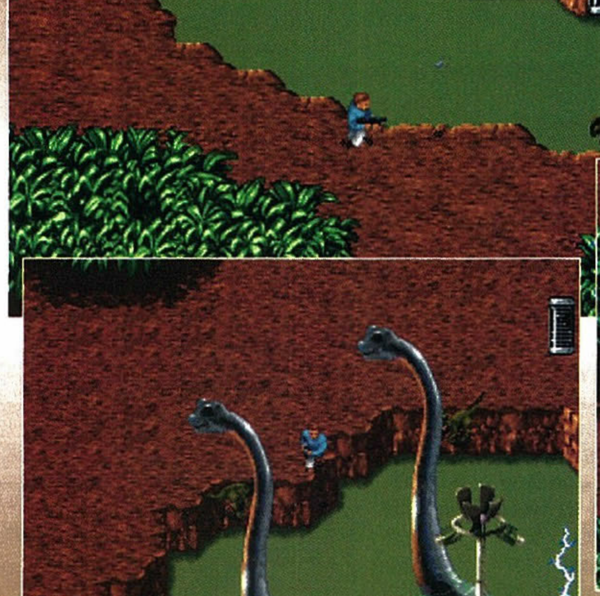


LES CHOSES SE COMPLIQUENT, LES BARRIÈRES SONT DE PLUS EN PLUS DIFFICILES À ATTEINDRE, LES DÉCORS PLUS DANGEREUX ET ACCIDENTÉS. EN PLUS, D'ÉNORMES PTÉRODACTYLES PLANENT ET VOUS LÂCHENT DE GROS ROCHERS DESSUS. VENGEZ-VOUS, DÉTRUISEZ LES ŒUFS DE CES SALES BESTIOLES, MASSACREZ-MOI TOUT ÇA !

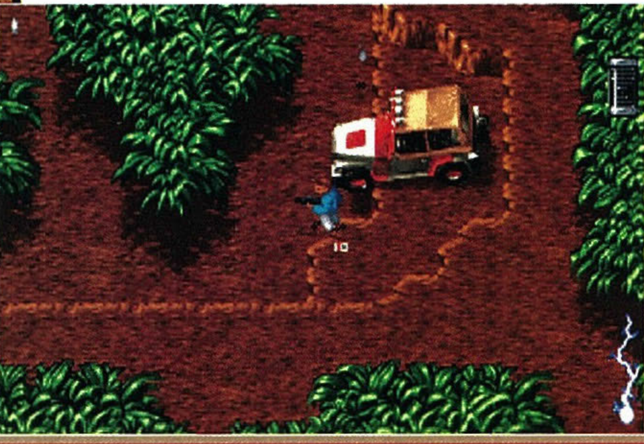




ENCLOS DES DIPLODOCUS



LES VOILÀ, LES SEULES BESTIOLES PACIFIQUES, LES SEULES QUI MÂCHENT DE L'HERBE ET N'ESSAIENT PAS DE VOUS DÉVORER. DANS CE NIVEAU, VOUS DEVREZ RAMASSER TOUS LES EMBRYONS RANGÉS DANS DES MINI-CAISSONS DE SÉCURITÉ PERDUS PAR LE TRAÎTRE QUI A TENTÉ DE S'ÉCHAPPER DE L'ÎLE, LE RESPONSABLE DE CETTE CATASTROPHE.





Les dinosaures, du latin "lézard terrifiant", ne le sont pas pour tout le monde, particulièrement dès qu'il s'agit de récupérer un maximum de pognon. Avec la sortie du film de Spielberg, le phénomène atteint une ampleur qui confine à la folie douce.

JUS RASSIS PACK



Les premières atteintes du mal eurent lieu il y a de cela quelques années au Japon, grand amateur de catastrophes sauriennes depuis le succès de Gotzilla (film de Inoshiro Honda, 1954). On pourrait s'interroger sur ce phénomène qui consiste à transposer des peurs bien réelles (pollution, surpopulation et tremblement de terre) sur d'innocentes bestioles disparues bien avant l'apparition de l'homme sur la Terre, mais qu'importe, on n'est pas là pour parler de nos amis Jap, mais des dinosaures. Eh oui, même avec le recul, Joystick n'échappe pas à ce qu'il serait convenu d'appeler la "dinomania". Vu l'ampleur du phénomène, on pourrait même parler de "dinopathie", tant cet engouement semble plus relever d'une quelconque maladie mentale que d'un phénomène de mode. Jamais, jusqu'à ce jour, une production cinématographique n'avait suscité autant de produits dérivés : gommes, stylos, règles, bestioles gonflables, friandises et figurines articulées, les marchands du temple s'en sont donné à cœur joie. Tout le monde veut bénéficier de "l'effet Jurassic". On retrouve naturellement les grandes marques coutumières de ce genre de promotion (Coca Cola, Mac Donald, etc.), mais l'exploitation du phénomène par certains ne laisse pas de me réjouir et de m'interroger : par quel miracle du marketing, Monoprix, Lactel, Fromageries Bel, Danone, Crédit Agricole, Carrefour et autres Amora vont-ils réussir à raccrocher les wagons et à faire coller leur image à celle du produit Jurassic ? Nous n'allons pas tarder à le savoir, mais au milieu de cette foire d'empoigne, ayons une pensée émue pour les 30 spécialistes mondiaux et leurs centaines d'assistants bénévoles, qui étudient, dans l'indifférence générale, les restes des "vrais" dinosaures. Le film a coûté 65 millions de dollars (soit un dollar par an, depuis la disparition des grands sauriens, survenue il y a 65 millions d'années), et en rapportera bien plus. La recherche paléontologique mondiale se voit attribuer, par an et pour le monde entier, 1 million de dollars. Puisse-t-elle bénéficier de cette exploitation, sinon, qui étudiera les paléontologues lorsque l'espèce se sera éteinte, faute de moyens ?

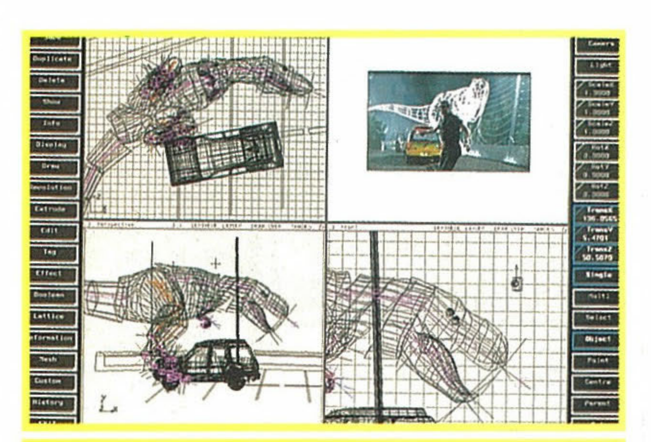
PHIL TELFORD PROGRAMMEUR DE JURASSIC PARK POUR OCEAN

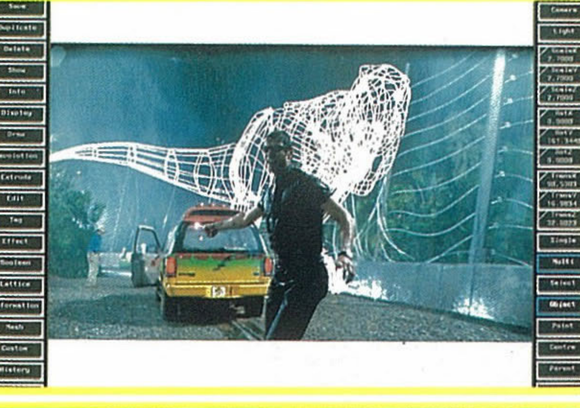
Les gens qui ont travaillé sur ce projet sont des nouveaux venus chez Ocean, mais possèdent une grande expérience dans le codage, le développement et la conception des jeux. Pour ma part, j'ai travaillé pour Electronic Arts où j'ai fait la version PC de Powermonger et de Blood Money, et participé à Microcosm. J'ai également travaillé pour Psygnosis. Jurassic Park a été une grande entreprise pour laquelle nous avons même employé des spécialistes de la 3D, et un diplômé en Intelligence Artificielle. Le jeu a été entièrement défini par storyboard, et je pense que nous avons amélioré la version PC, aussi bien au niveau du gameplay, que des graphismes et de la bande son. La première chose que nous avons faite, quand le jeu a été conçu par un concepteur de Ocean, a été d'écrire un moteur spécial, ce qui nous pris beaucoup de temps. Bien que le jeu corresponde au scénario du film, nous avons pu ajouter des ingrédients qui ont amélioré le jeu. Nous avons notamment utilisé des séquences vidéo que nous avions créées pour renforcer l'atmosphère. Nous sommes très fiers du nombre de sprites à l'écran. Sur PC, nous avons utilisé les dernières techniques en matière d'éclairage et de textures. Beaucoup de gens ont comparé la partie 3D avec Wolfenstein 3D, mais je pense que le moteur que nous avons écrit est, de loin, supérieur. D'abord, les monstres sont entièrement à l'échelle, ils n'apparaissent pas d'un coup, mais leur taille varie selon leur éloignement. De même, la définition des objets, créatures et dinosaures est plus fine, avec énormément de détails. Une attention particulière a également été apportée à la musique et aux effets sonores, pour lesquels nous avons employé les meilleurs spécialistes. Gage de qualité: Steven Spielberg a vu le jeu, et il l'a aimé.

Haute technologie et préhistoire

Par l'un de ces courts-circuits dont notre siècle est coutumier, c'est un film dédié à la préhistoire qui aura le plus utilisé la haute-technologie.

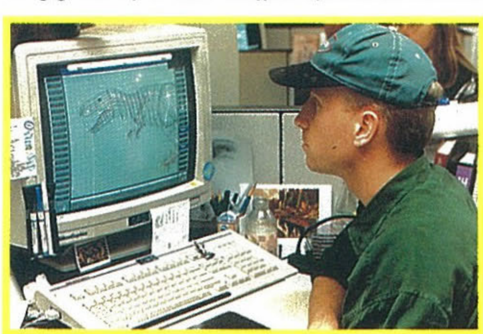


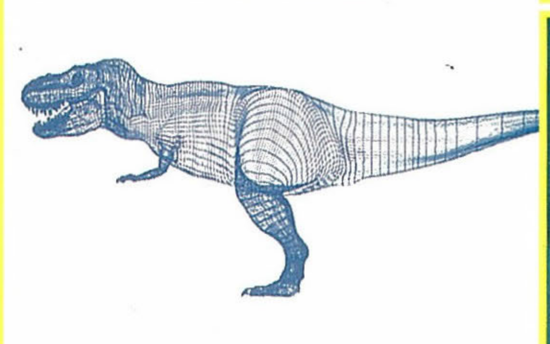




Au terme d'un marathon ayant duré près de deux ans, une équipe de 500 personnes a travaillé à la création des effets spéciaux de Jurassic Park. Dès le début du tournage, Steven Spielberg avait présenté le défi en ces termes : "je veux qu'on puisse voir la moindre respiration, le moindre muscle frémir sous la peau. Je veux que les ombres soient réalistes, et s'il le faut, qu'on sache lorsque les animaux reniflent". Dans un premier temps, il fut décidé d'utiliser des techniques "habituelles" : monstres en latex dirigés par des marionnettistes et "go-motion", un système de prise de vue, image par image, assisté par ordinateur. Hélas, on dut se rendre à l'évidence : le "go-motion" était démodé et il ne permettait pas de recréer les dinosaures avec suffisamment de réalisme. Du coup, Industrial Light and Magic, la filiale de Lucasfilm spécialisée dans les effets spéciaux, entre-temps récompensée pour les trucages de Terminator 2, se vit confier une partie beaucoup plus importante que celle prévue initialement. En final, le film est un gigantesque "mix" d'effets spéciaux. Pour certaines scènes, on a gardé le go-motion et les 3000 mètres carré de studio de ILM ne furent pas de trop pour abriter des maquettes allant du 1/5 à la taille réelle (le Tyranosaurus Rex fait 13 mètres de long !), mais la plupart des bestioles que vous pourrez découvrir à l'écran ont été créées par image de synthèse sur Silicon Graphics. Pour réaliser ce tour de force, on a d'abord construit des "squelettes" métalliques, munis de capteurs optiques. Ensuite, des techniciens ont manipulé ces squelettes, lesquels envoyaient les coordonnées vers un logiciel de 3D. Cela a permis la réalisation d'un autre squelette, virtuel cette fois-ci, connu en image de synthèse sous le nom de "fil de fer". Ensuite, le fil de fer fut "habillé" selon la technique du mapping. Enfin, grâce à un montage sophistiqué, utilisant là aussi les ressources de l'informatique, acteurs réels et synthétiques furent assemblés, le résultat final étant filmé en 35 millimètres.











DIIPONIBLE SUR AMIGA



EDITEUR VIRGIN



GRAPHISME	13
BRUITAGE	11
MUSIQUE	--
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	16
DUREE DE VIE	18
ORIGINALITE	14
GLOBAL	89%



▲ Le jeu est magnifiquement réaliste, les actions, les déplacements des joueurs, tout fait penser à un véritable match de football.

▲ L'environnement du jeu est complet, tout plein de menus, d'options : différents terrains, entraînement, tirs au but...

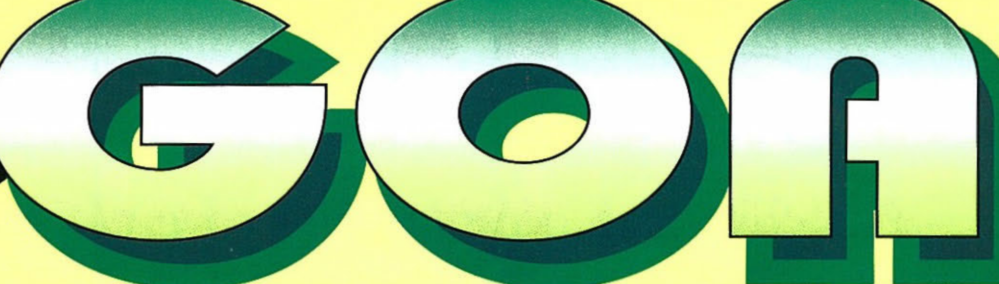
▲ Le coup du zoom arrière, qui se déclenche automatiquement, ou que le joueur bloque définitivement, apporte encore une dimension supplémentaire à Goal.

▼ Les bruitages sont vraiment faiblards, le PC est capable de faire franchement mieux.

▼ La fenêtre de jeu pur, celle où les joueurs sont affichés, ne prend pas tout l'écran, loin de là. Une surface plus large aurait été sacrément agréable.

CONFIG. MINI: AT 386 25Mhz



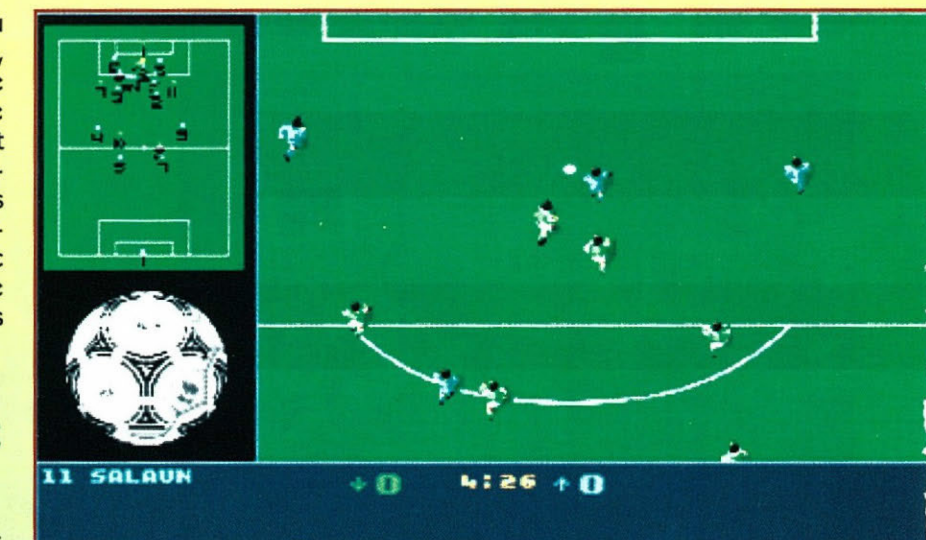


Le jeu de foot qui détrône Sensible Soc

Le monde du PC avait un trou indigne dans son catalogue, jusqu'à il y a très peu de temps, jusqu'à l'arrivée de Sensible Soccer, en fait, il était impossible de trouver une bonne simulation de football sur PC. Quelques mois après la sortie de l'excellent programme de Renegade arrive donc Goal! de Dino Dini, créateur mythique de la non moins mythique série des Kick Off.

DES MATCHS DE PIXELS QUI RESSEMBLENT À DE VRAIES RENCONTRES

Impatient de se retrouver sur le terrain, le joueur foncera le plus vite possible à travers les nombreux menus de Goal pour voir ce que le jeu a dans le bide. Après quelques minutes de jeu, on est bien obligé de se rendre à l'évidence : Goal sur PC est tout à fait excellent. Quelques heures de jeu plus tard, après une exploration en règle de tout ce que le programme peut proposer, notre avis sera encore plus catégorique : Goal est le meilleur jeu de foot sur PC, distançant Sensible Soccer, seul adversaire digne de l'affronter, de quelques crampons.



Plusieurs types de terrains sont proposés : terrain normal, humide, carrément boueux ou superbe pelouse de Wembley. Les déplacements de la balle et des joueurs sont légèrement modifiés selon le cas.

Et pourtant, tout commençait avec une petite déception, la fenêtre de jeu où l'action est affichée, avec les joueurs qui cavalent et les buts qui restent plantés dans l'herbe, cette fenêtre de jeu est plutôt petite. Le reste de la surface de l'écran est occupé par un scanner du terrain où vous retrouvez les positions de tous les joueurs en temps réel, par une fenêtre où sont affichés quelques commentaires et le score ; et un autre carré qui ne sert à rien, où trône un ballon de foot aussi moche qu'inutile.

C'est au niveau de la maniabilité, de la rapidité et du réalisme que Goal s'installe comme une véritable référence. Les scrollings, d'abord, sont d'une fluidité exemplaire, même quand ils défilent rapidement, pour les dégage-

MATCH AU SOMMET: GOAL CONTRE SENSIBLE SOCCER

COMPARATIF	SENSIBLE SOCCER	GOAL
Sensible passe à Soccer qui fonce comme un fou avec sa surface de jeu bien plus grande que celle de Goal... Attention... Buuuut	0	1
Engagement de Goal, un scrolling parfaitement fluide, la défense de Sensible Soccer, plus saccadée ne voit pas le jour, paf, c'est le but :	1	1
Les gardiens des menus et des options de chaque équipe font des merveilles, des sportifs complets, tout est possible, tout est clair, le score ne bouge pas :	1	1
Faute de Goal avec ses bruitages franchement moyens, carton rouge, penalty, Sensible Soccer tire avec ses ambiances de foule excellentes :	2	1
Goal propose deux types de vue différents, horizontale et verticale, Sensible Soccer se fait prendre de vitesse, le jeu de Goal est novateur et moderne, égalisation	2	2
Prolongations, dernière minute de jeu, Goal sort sa carte maîtresse, les deux zooms différents entrent sur le terrain et marquent un superbe but de la tête	2	3
Fin du match, Goal remporte la victoire, de peu. Sensible Soccer garde tout de même ses supporters.		



cer sur PC

ments par exemple. Côté maniabilité, rien à redire, même s'il faut du temps pour maîtriser parfaitement tous les mouvements des joueurs, tous les coups : tackles, tir en hauteur, passe, lob, talonnade, tête. Le réalisme de Goal est étonnant, il suffit de faire jouer l'ordinateur contre lui-même pour s'en rendre compte : les actions ressemblent à de véritables actions de football, les joueurs se placent intelligemment par rapport au détenteur du ballon, ils cherchent l'ouverture, accélèrent, ralentissent, attendent la balle. L'action est palpitante, on se croirait (presque) devant un match à la télé vu de loin.

À tout moment, par une simple pression sur une touche du clavier, vous pouvez obtenir un ralenti des dernières secondes de jeu. Mieux, il est carrément possible de les sauvegarder sur le disque dur, pour garder les meilleurs moments d'un match.

TOUS LES CLUBS, TOUTES LES COMPÉTITIONS

Grâce aux nombreux menus, vous pouvez vous lancer dans toutes sortes de compétitions. En fait, vous pouvez recréer toutes les compétitons existantes puisque tout, absolument tout dans le jeu est éditable. Du nom du championnat ou de la coupe, aux noms des équipes, des joueurs, la couleur des maillots, le nombre de points rapportés par une victoire; tout est éditable. Il est évidemment tout à fait aisé de sauvegarder toutes ces données. Bien sûr, au départ, le programme contient déjà des informations fidèles au monde professionnel du football : équipes françaises, anglaises, allemandes, nationales...

Deux trouvailles originales, sur PC du moins, sont présentes dans Goal. Deux éléments qui apportent un plus indéniable qui fait de Goal le meilleur jeu de foot sur micro. Vous pouvez, au choix, jouer en mode horizontal ou vertical, ce qui veut dire que le terrain défile de haut en bas et de bas en haut, ou de gauche à droite et de droite à gauche. Autre nouveauté, beaucoup plus intéressante, l'intégration d'un mode Zoom arrière. De façon automatique l'ordinateur affiche une portion de jeu beaucoup plus importante, dans une autre échelle donc, quand il y a corner, touche ou dégagement du goal.



Voici l'affichage horizontal, plus rare dans les jeux de foot sur micro. Goal a l'originalité de proposer deux types d'affichage différents, vertical et horizontal.

L'option la plus originale du jeu est sans aucun doute la présence de deux modes d'affichage différents, un vu de près, un autre vu de loin. À tout moment du jeu vous pouvez passer de l'une à l'autre en appuyant sur la barre d'espace.

À PEINE DEUX DEFAUTS

Nous nous sommes déjà plaints de la relative petite taille de l'écran de jeu ; puisqu'il faut chasser les défauts dans tous les coins, en voici un autre : les sons ne sont franchement pas terribles. À part les bruits des coups dans le ballon qui sont réussis, le reste ressemble plus à des bruits d'usine métallurgique passés en accéléré et en saturé. La foule gueule, et elle vous brise les tympans.

À part cela, pas d'hésitation à avoir, si vous cherchez un bon jeu de foot sur PC, Goal fera superbement l'affaire.

Seb.



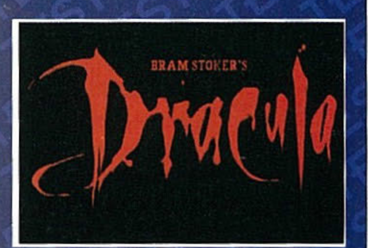
Goal propose de nombreux menus, tous très clairs et complets. Vous ferez vos réglages, vous choisirez vos équipes, leurs maillots ou même la compétition dans laquelle vous lancer.



89%



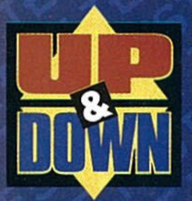
DISPONIBLE SUR :
AMIGA



EDITEUR
PSYGNOSIS



GRAPHISME	13
BRUITAGE	14
MUSIQUE	15
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	17
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	12
GLOBAL	80%



▲L'animation est remarquable, et ceux qui avaient aimé Wolfenstein 3D (Spare of Destiny) seront comblés.
▲Les scènes se déroulant en extérieur sont particulièrement réussies.
▲L'interface ingénieuse permet une gestion des événements simple et efficace, par le seul intermédiaire de la souris.
▼Les graphismes ne sont pas toujours réussis, et les monstres se font un peu trop rares.
▼Les bruitages laissent à désirer, et deviennent rapidement répétitifs à la longue.

CONFIG. MINI:
386 RECOMMANDE



Une repompe funèbre de Wolfen



Bienvenue dans le monde des ténèbres! L'ambiance hyper glauque ne manque pas d e vous plonger au coeur de l'intrigue. Il arrive que l'animation ralentisse, lorsqu'il y a trop d'objets à l'écran.

Le comte Dracula suscite bien des passions chez nos amis de Psygnosis ! Pas moins de deux programmes vampiriques verront le jour entre ce mois-ci et le premier trimestre 94. Si la version CD-ROM utilise bon nombre de techniques nouvelles, la présente réalisation s'inspire fortement du désormais célèbre Wolfenstein 3D.

Le jeu débute à minuit pétante, au beau milieu d'un cimetière lugubre. A première vue, vous n'êtes pas le premier à vous y aventurer. Des dizaines et des dizaines de cadavres empalés, qui puent à mort, se confondent au milieu des arbres dépouillés et des pierres tombales. Voilà qui est fort excitant ! Sans plus attendre, vous démarrez votre quête, arme au poing et couteau en poche.

Le but du jeu est extrêmement simple: vous devez détruire la totalité des cercueils se trouvant dans les sept niveaux de la résidence du comte Dracula, et vous débarrasser une bonne fois pour toutes de l'horrible vampire, avant qu'il ne vous suce jusqu'à la mort. Pour ce faire, vous disposez de balles en argent et d'un petit nombre de crucifix. Lorsque vous dénichez un cercueil, il suffit d'y poser l'un d'entre eux et le tour est joué. Au fur et à mesure de votre progression, vous devrez faire face à des monstres de plus en plus forts et de plus en plus nombreux. Si les balles en argent finissent toujours par en venir à bout, il en faudra parfois plus de six ou sept; n'omettez donc pas d'en ramasser le plus grand nombre possible. A propos, une multitude d'objets gisent sur le sol, notamment de la nourriture (pour reprendre des forces), des crucifix et des clés de couleur. C'est grâce à ces dernières, que vous pourrez ouvrir les portes ou les grilles permettant de changer de niveau. A l'instar de Wolfenstein 3D (ou Spear of Destiny), il existe des mécanismes libé-



N'oubliez pas d'ouvrir toutes les portes et de visiter le maximum de pièces. Elles renferment de précieuses clés et de multiples bonus.

...ULA

...stein 3D

rant l'accès à des pièces secrètes. Une fois n'est pas coutume, vous allez devoir vous creuser le crâne pour tracer les plans de labyrinthes "mouvants". Eh oui, eheh! Les portes peuvent tourner selon l'endroit où vous posez le pied!
Si les graphismes ne sont pas toujours très heureux, l'animation est, quant à elle, irréprochable. Il faut dire que la fenêtre où se déroule l'action est de taille assez limitée, mais quand même ! Le décor bouge avec une grande facilité, et les monstres vous foncent dessus en grossissant pixel par pixel. La vitesse de vos déplacements est en relation directe avec la position du curseur, ce qui permet de tourner sur vous-même, de courir, de reculer, mais aussi de vous déplacer latéralement. Ceux qui n'aiment pas manipuler la souris disposent d'équivalents clavier. Bien que je n'en ai point trouvé l'utilité, il est possible de se baisser ou de "se monter" à l'aide des touches prévues à cet effet. Pour ce qui est de la bande son, la musique reste très présente, mais les bruitages, stressants (normal !), deviennent répétitifs à la longue.
Je concluerai en disant que, malheureusement, Dracula donne plus l'impression d'être un scénario disk de Wolfenstein 3D, qu' une véritable nouveauté. Enfin, c'est un bon soft quand même !

LORD CASQUE NOIR



Les décors intérieurs rappellent beaucoup ceux d'Ultima Underworld. Le jeu comprend sept niveaux de labyrinthes.



Les loups-garous sont particulièrement résistants, et il vous faudra réagir vite pour ne pas périr sous leurs coups de griffes.



Les morts-vivants sortent des tombes à raison d'un toutes les dix secondes. Il n'existe qu'un moyen de stopper leur apparition: détruire le cerceuil, en y déposant un crucifix!

Les passages secrets sont nombreux, encore faut-il savoir les découvrir. Cette manette doit, sans doute, servir à quelque chose, non?

Si Spear of Destiny...

...avait émerveillé tout le monde lors de sa sortie, Dracula ne profite pas de cet effet de surprise. Il est indéniable que c'est, techniquement, très beau, mais il faut avouer que l'on se croirait dans un remake de Wolfenstein 3D. Mis à part les décors et les monstres, ça y ressemble comme deux gouttes d'eau, avec le fun en moins. C'est d'ailleurs ce qui explique la note un peu faible de Dracula; si on plongeait littéralement dans l'ambiance du pre-



mier, le manque d'action du second ne fait que mettre en évidence un certain "air de déjà-vu".

80%



THE CARTOONS

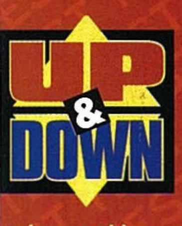
PREVU SUR : PC



EDITEUR LORICIEL



GRAPHISME	17
BRUITAGE	15
MUSIQUE	14
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	13
GLOBAL	84%



▲ Le programme ne manque pas d'intérêt, et l'on se prend rapidement au jeu.
▲ Les graphismes sont mignons comme tout, et les tableaux, variés.
▲ Si la précision laisse quelquefois à désirer, l'animation reste très sympa.
▼ La musique est identique d'un tableau à l'autre, ce qui devient franchement énervant.
▼ La difficulté, bien que progressive, ne rend pas le jeu accessible aux plus jeunes.

COMPATIBLE : AMIGA 1200

Loriciel fait du neuf avec du vieux

Les vieux de la vieille se souviennent peut être de Builder-Land du même éditeur. Avec l'aide d'un curseur, vous deviez déplacer certains éléments du décor et préparer ainsi le chemin à un petit bonhomme, qui n'avait de cesse de progresser dans une direction donnée. The Cartoons reprend ce principe en y ajoutant, cette fois-ci, un second personnage devant veiller sur le premier, un peu comme le chien dans SleepWalker.



Le niveau 1 est particulièrement facile. Les pièges sont peu nombreux, et la difficulté très progressive.

Je vous livre rapidement quelques mots sur l'histoire. Ce gros tarba de Milgramos s'est emparé des 7 anneaux magiques du pays de Loriland. Autant vous dire que ça pue la mort et qu'il vaut mieux les retrouver avant que tout cela ne tourne au plus mal. Heureusement, Ringo, Chevalier Vincent de Noiret et Dave, David de Juhensor pour les intimes, partent vaillamment parcourir le monde de Loriland à la recherche des précieux bijoux. Vont-ils parvenir à sauver le monde? Poouaaaahhh! Dans le genre question conne, on fait pas mieux. Ça oui alors, c'est d'la belle connerie c'te question... ahahah.
Vous dirigez les personnages qui ressemblent à Superman. Ils peuvent voler, soulever des blocs de pierres... et doivent éliminer tous les obstacles qui se dressent sur la route de Dave. Ce dernier se déplace tout seul en faisant demi-tour, dès qu'il rencontre un obstacle. Lorsqu'un danger se présente, Ringo peut lui demander de changer de direction, mais cela se traduit souvent par une perte de temps ultra précieuse. En effet, chaque parcours est chronométré, et vous ne disposez que de très peu de temps pour parvenir à régler tous les problèmes. Il faut donc faire preuve de rapidité et de réflexes bien affutés. Chaque personnage possède ses propres objets. Ainsi, Ringo ne pourra prendre que les éléments lui étant indispensables, sans pouvoir toucher aux clés et autres ustensiles destinés à David de Juhensor. A titre d'exemple, il arrive même que les passages soient trop étroits pour que Ringo puisse passer. Il faut donc vérifier à l'avance que Dave pourra s'en sortir seul. Mais ne vous y trompez pas, The Cartoons est un jeu difficile qui vous prendra la tête à plus d'un titre.





'OONS



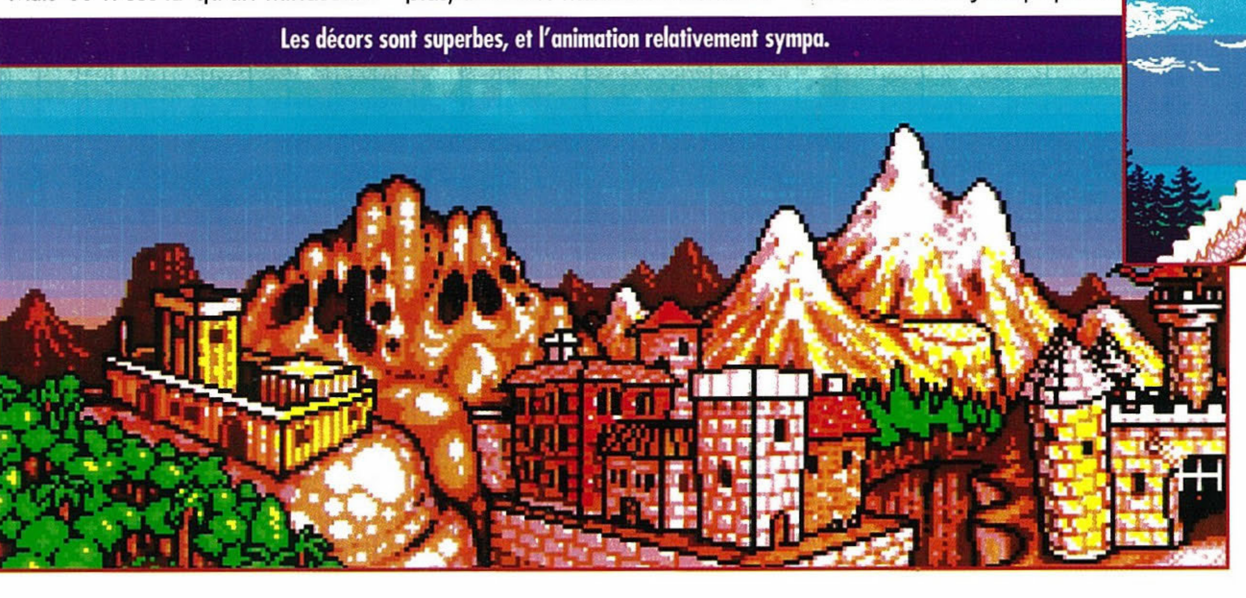
Les deux petites fenêtres situées en haut de l'écran permettent de suivre facilement le petit bonhomme. Cela s'avère fort utile dans certaines circonstances.



Les mécanismes à actionner sont complexes, et les objets à manipuler très dissemblables. Du trampoline en passant par les bombes ou les blocs de glace destinés à éteindre le feu, il y en a de toutes sortes.
Pour déplacer un objet, Ringo doit s'en saisir et le larguer là où cela s'avère nécessaire. Le programme est assez imprécis et il faut prendre le coup pour que l'élément atterrisse à l'endroit voulu. Mais ce n'est là qu'un minuscule défaut. Vous pouvez également utiliser ces blocs pour vous débarrasser des petits stremons qui envahissent l'écran. Il suffit pour cela de les écraser comme de petites vermines, eheh!
Pour ce qui est de l'animation, le scrolling est sur deux plans avec, sur la bande supérieure de l'écran, deux petites fenêtres rappelant la position de Dave, et offrant une vue d'ensemble du tableau. La jouabilité n'est pas en reste non plus, avec une maniabilité correcte et une réponse précise du joystick (le petit défaut suscité mis à part). La bande son est nettement moins convaincante, avec des bruitages somme toute classiques et une musique pour le moins répétitive, puisqu'elle est identique d'un niveau à l'autre.
Mis à part ça, The cartoons est un très bon jeu qui plaira assurément à ceux ayant éprouvé un certain plaisir à jouer à Lemmings, SleepWalker ou des jeux comme Creepers.

LORD CASQUE NOIR

Les décors sont superbes, et l'animation relativement sympa.





84%



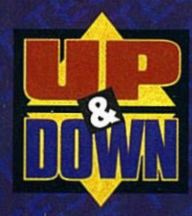
PREVU SUR :
AMIGA



EDITEUR
PSYGNOSIS



GRAPHISME	12
BRUITAGE	BÊTA
MUSIQUE	15
ANIMATION	12
ERGONOMIE	16
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	13
GLOBAL	75%



▲ Le scénario est original, et le déroulement de l'histoire réserve quelques bons gags et autres jeux de mots croustillants.
▲ L'interface est efficace, avec un remix des techniques les plus utilisées: icônes, utilisation du bouton droit de la souris... zoom pour mieux distinguer les détails importants, etc.
▼ La réalisation est tellement moyenne, qu'Innocent ne peut être qu'un jeu de plus dans la masse des jeux d'aventure.

CONFIG. MINI:
AT 286

INNOCEN

Un jeu d'aventure de plus (soupir)



Grâce à un icône en forme d'oeil, on accède à une sorte de zoom, pour mieux repérer les détails utiles de chaque écran. C'est d'autant bienvenu, que certains objets sont quasiment impossibles à identifier à l'oeil nu.

Cet éditeur anglais, beaucoup plus connu pour ses Shadow of the Beast ou ses Lemmings, se lance dans les jeux d'aventure avec ce titre. Avec le rachat récent de Psygnosis par Sony, on se dit qu'on va avoir une superproduction comme seuls Sierra, Lucas et Westwood savent le faire. Que nenni ! Innocent n'est malheureusement qu'un jeu de plus ! . Malgré un scénario original et un développement bourré de gags, jeux de mots... bref d'humour, Innocent n'a rien de vraiment remarquable pour justement mériter d'être remarqué. Tout le monde ne peut pas faire un Day of the Tentacle tous les jours. Jack T. Ladd est un fraudeur du fisc devant l'Eternel. Malheureusement, il s'est fait piquer par la Perception Intergalactique, et doit rapidement trouver le moyen de rembourser ses dettes. Il va donc voyager de planète en planète, en essayant de trouver des "petits boulots" pas forcément -voire pas du tout- honnêtes, qui rapportent gros. Les dialogues sont particulièrement croustillants: les vannes fusent aussi vite que les tirs laser. Et c'est probablement là que éside l'atout principal de Innocent. Les énigmes sont toujours logiques, utilisant au maximum la découverte d'un objet qu'il faut combiner avec un autre pour obtenir un troisième, etc. tout en laissant une grande impression de liberté de jeu. La durée de vie d'Innocent n'est pas non plus négligeable. Bref, que des bonnes choses. Pourtant, techniquement, Innocent a bien du mal à faire le poids, face aux "poids lourds" des jeux d'aventure. Les graphismes sont honnêtes sans être mirifiques, certains écrans sont même particulièrement travaillés. Par contre, d'une manière générale, l'animation est un peu pauvre, hormis celle du héros. Côté son, les thèmes musicaux sont variés et participent bien à l'ambiance -la version bêta que nous avons eue ne



Il se passe toujours plein de choses dans les bars. Vous assisterez à un sanglant duel entre les malfrats du coin. Les effets spéciaux sont un peu "lèges" mais bon...



Dans les bas fonds, c'est la loi de la "démerde". En témoigne ce snack qui utilise clandestinement le réseau d'électricité municipal. Tiens, pratique ça, pour recharger la batterie de son appareil photo!



comportant pas encore de bruitages. Bref, si Innocent ne peut prétendre au titre de meilleur jeu d'aventure de l'année, il n'est pas franchement désagréable. D'autant plus que traduit en Français, l'humour verbal n'en est que plus appréciable. S'il vous fera de bons moments, il ne constitue pas, et de loin, une référence. Dommage car avec son scénario en béton, des vannes dans tous les sens, s'il avait été mieux réalisé

CALOR



Les dialogues fonctionnent selon le mode de QCM, désormais classique. Très drôles, ils sont autant d'occasions de rigoler et de dire des bêtises.



Grâce à vos dons de fraudeur professionnel, vous n'aurez aucun mal à utiliser le métro sans un rond en poche.

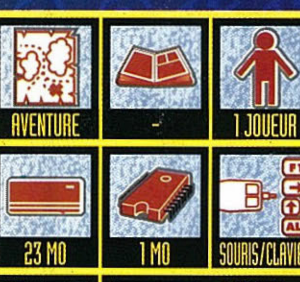
75%

TEST PC

PREVU SUR :
PC CD ROM
PC MPEG

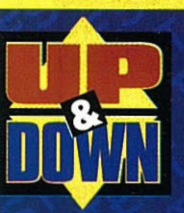


EDITEUR
INFOCOM





GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	14
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DUREE DE VIE	18
ORIGINALITE	15
GLOBAL	92%



▲ Le scénario, extrêmement riche, permet de jouer des dizaines d'heures.
▲ L'interface est miraculeuse, tout à la fois puissante et simple d'emploi.
▲ Le graphisme, et mieux encore le stylisme du jeu, constituent un tout particulièrement esthétique.
▲ Le son, et surtout les voix digitalisées, sont de bonne qualité.
▼ Dommage, il faut être particulièrement bon en anglais pour profiter de toutes les subtilités de ce jeu.
▼ Certes, il n'était pas possible de faire autrement, mais 23 Mo de disque dur, est-ce bien raisonnable?

CONFIG. MINI: 386 DX 33





Soudain, douze ans plus tard...

La saga de Zork a commencé au tout début des années 80. Histoire de remettre les pendules à l'heure, voici un bref résumé des faits notables s'étant déroulés dans le pays de Quendor et aux environs. Le premier épisode, "The Great Underground Empire", mettait en scène un chercheur de trésors (vous), parti explorer les ruines de l'Empire, après en avoir reçu l'invitation par courrier.

Afin de ne pas finir votre partie prématurément, il faudra saisir l'occasion, c'est-à-dire le pont, au moment où il passe à votre portée. Naturellement, l'eau est animée.

Mon Dieu, comme le temps passe!



Zork I date de 1981. En informatique plus qu'ailleurs, 12 ans permettent de se rendre compte du chemin parcouru. A cette époque, les jeux d'aventure étaient pour la plupart en mode "texte". En début de partie, la seule option possible était de choisir le nombre de colonnes (de 38 à 132) et le nombre de lignes (de 5 à 50) de l'affichage. Ensuite, tout se passait en tapant en VO avec ses petits doigts sur le clavier. On peut, de nos jours, jouer en 256 couleurs à Return to Zork et profiter d'animations vidéo et de voix digitalisées. Le progrès en informatique étant jusqu'à présent exponentiel, rendez-vous dans 12 ans pour "Revenge at Zork". On jouera en réseau avec une version holographique? On se connectera à une banque de données mondiale, afin de voyager dans un Zork virtuel? Zork sera disponible sous forme de pillules halucinogènes que des testeurs essaieront sous contrôle médical? Pour le savoir, ne manquez pas le numéro 175 de Joystick, disponible dans toutes les bases terriennes. Les temps sont troublés, mais l'époque est formidable, non?

```
Forest                    Score: 0    Moves: 5

>open mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

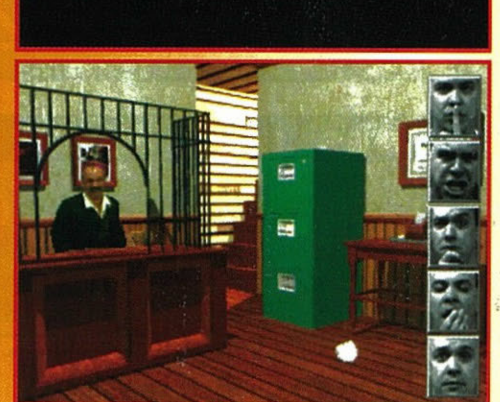
>get leaflet then read it
Taken.

"WELCOME TO ZORK!

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore
some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be
without one!"

>go east
The door is boarded and you can't remove the boards.

>go west
Forest
This is a forest, with trees in all directions. To the east, there appears to
be sunlight.
```



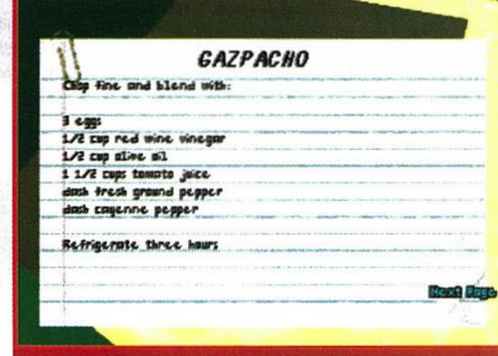
Après la chute de Ducanthrax, ses descendants continuèrent à diriger le pays jusqu'en 883, date à laquelle il se passa des choses trop terribles pour qu'on les relate ici. Le fait est que les habitants du pays prirent l'habitude d'affubler les rois du nom de Flathead (Tête Plate) pour des raisons assez obscures, et que le pays alla de plus en plus mal. Dans Zork 2, "The Wizard of Frobozz", vous deviez retrouver un magicien, assez puissant dans sa jeunesse, mais devenu un peu gâteux avec l'âge, ce qui lui vallut d'être chassé du royaume par Lord Dimwit Flathead the Excessive. Après avoir mis la main sur le Merlin local, vos pouvoirs magique augmentèrent considérablement. Vous auriez pu vous installer tranquillement comme magicien, mais hélas, les aventuriers ne se refont pas, et c'est joyeusement que vous vous engouffrâtes (j'aurais dû choisir un autre temps, au début de ma narration, ça m'apprendra) dans Zork 3, "The Dungeon Master". Là, routine, il fallut simplement défaire un monstre qui croyait pouvoir faire la loi dans les souterrains. Ensuite, les choses se corsèrent avec Beyond Zork où vous décidâtes (décidément, j'aurais dû faire attention) de mettre la main sur le plus extraordinaire trésor, le plus merveilleux, le plus fabuleux, bref, sur la célèbre

nto Zork

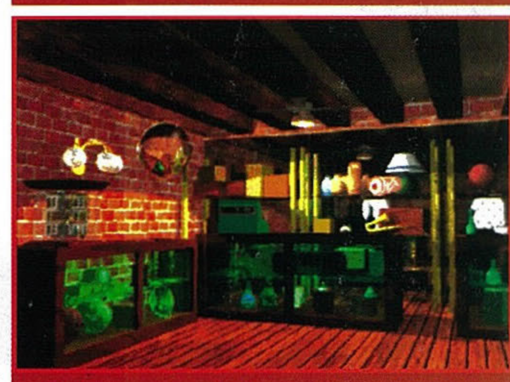
"Noix de Coco de Quendor". Enfin, la saga s'acheva avec Zork Zero, 90 ans après le début de l'histoire. Lord Dimwit Flathead the Excessive ayant été détruit par le magicien Megaboz, le pays allait finalement pas plus mal qu'avant, mais encore plus bizarrement. A la suite d'un concours de circonstance assez étrange, maintenant que j'y repense, vous mîtes (pfft) la main sur un parchemin permettant de défaire le groupe de magiciens qui dirigait le pays.

"RETURNONS" TO ZORK

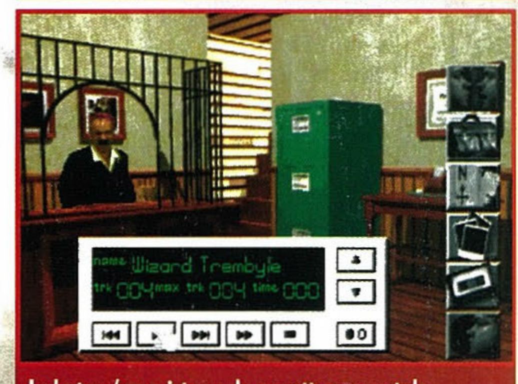
Comme il se doit, c'est à nouveau par un courrier que vous allez commencer cette nouvelle aventure, mais cette fois-ci, c'est dans la boîte du jeu, perdue entre 12 disquettes double-face et un épais manuel, que se trouve la missive. Ce fac-similé, signé de Rufus Rooper, Executive Vice President de Illumynite, Transluminyte & Leisure Incorporated vous informe que vous venez de gagner le grand prix "vacances" du concours de IT&L. Lorsque commence le jeu, au terme d'un programme d'installation assez long (pensez, 12 disquettes!), mais bien fait, et surtout prenant la peine de vérifier les données une fois installées, vous voilà à pied d'oeuvre. Vous êtes muni d'un enregistreur de cassettes Zony, d'un appareil photo à développement instantané Pholobloïd, et d'un Télé-Orb qui permet de communiquer avec le magicien Trembyle. En route donc pour la vallée des moineaux, et le temps de trouver le village de vacances de West Shanbar, et à vous la belle vie! Ca ne doit pas être loin, puique la brochure indique que le village se trouve à un jet de pierres de la rive nord de la "rivière du phare". Une fois sur place, vous commencez à déchanter. Certes, le coin s'appelle bien la vallée des moineaux, mais les volatiles en question sont des Vultures, bestioles du genre vautour mâtiné de ptérodactyle, qui plus est fortement agressif. En fait de jet de pierres, c'est ainsi qu'il va falloir agir avec les bestioles pour ne pas se retrouver en lambeaux. Une fois arrivé au phare, vous pourrez récolter quelques informations utiles auprès du gardien, et en faisant preuve d'astuce et d'un sens du bricolage évident, passer finalement sur la bonne rive afin de rejoindre la ville de Shanbar. Brrr ! l'endroit n'est pas très accueillant, c'est le moins que l'on puisse dire. Les habitants ont déserté la ville, la plupart des habitations ont été soufflées, et les sorciers volent bas dans ce monde désolé. Naturellement, c'est encore à vous que va incomber la tâche de remettre bon ordre dans tout ça, et ce ne sera pas de la petite bière. Bref, le voyage ne va pas du tout,



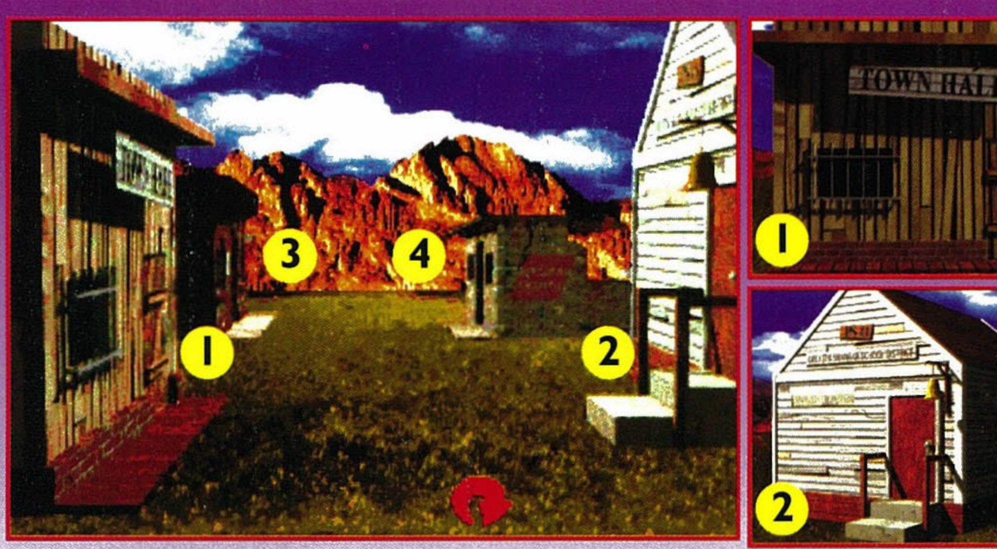
A l'office, on pourra consulter des fiches fort utiles. Enfin, parfois utiles. Remarquez, la recette du Gazpacho est sympatique...

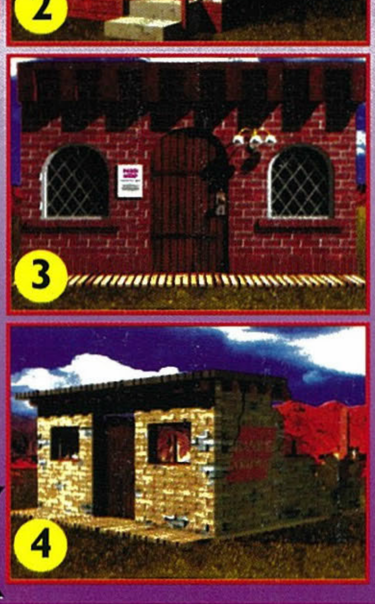


L'intérieur de ce magasin de souvenirs vous permettra de récupérer de nombreux objets, disséminés ça et là. Au plafond, le ventilateur tourne.



Le lecteur/enregistreur de cassettes permet de faire écouter un dialogue à un autre personnage. Si celui-ci fait un commentaire, il sera à son tour enregistré. Comme tous les dialogues se font de vive voix, l'engin est également très pratique pour se repasser un dialogue que l'on n'aurait pas saisi tout à fait.





TOURISME A SHANBAR

En dépit de son air de ville fantôme, Shanbar abrite encore quelques habitants. On y trouvera des objets fort utiles, comme par exemple des piles destinées à remplacer celles de votre Télé-Orb. Sous le pont, on découvrira un habitant craintif, mais fort utile. Pour rentrer dans les maisons, il faudra parfois se contenter de cliquer sur la porte, et d'autres fois trouver la clef.



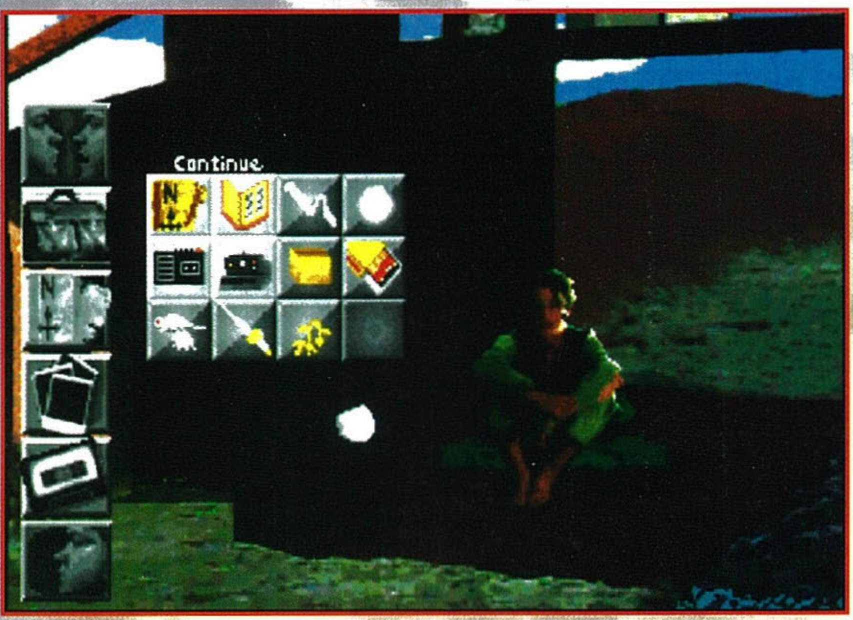
Return to Zork

mais alors pas du tout se passer comme prévu, et en fait de vacances, vous vous rappellerez longtemps de votre retour vers Zork.

UNE REALISATION EXEMPLAIRE

Vous vous rappellerez aussi longtemps de ce jeu, car la réalisation est digne d'un grand spectacle. Il faut dire que le monde étrange et délirant que vous visitez se prête à tous les délires possibles, puisque y cohabitent, pour le meilleur, mais souvent le pire, haute technologie, magiciens irracibles, personnages improbables et Trolls crétins à souhait, le tout dans un décor baroque qui réserve, à chaque pas, des surprises. Dans Zork, on passe d'un phare contemporain à une ville fantôme du Far West, de la ville à une mine digne de celle d'un roman de Zola et revisitée par Lovecraft, sans parler des incursions dans un complexe industriel assez spécial. Afin d'aider le joueur à survivre dans cet univers hostile, et il faut bien l'avouer totalement frapadingue, les responsables de l'interface de Zork ont déployé des trésors d'ingéniosité. Tout se joue à la souris, avec simplicité, ce qui n'exclut pas un nombre d'options sidérant (le nombre), et sidérantes (les options). Vous disposez d'un magnétophone à cassettes qui enregistre automatiquement tous les dialogues du jeu (en anglais). A ce propos, il est regrettable qu'une fois de plus, il ne soit pas possible d'afficher le texte desdits dialogues à l'écran. Entre lire l'anglais (enfin, l'américain) et le comprendre oralement, il y a un monde que bon nombre de joueurs risquent de ne pas pouvoir visiter. Ceci mis à part, le jeu est toutefois un peu plus jouable que les autres produits utilisant le système des textes digitalisés, puisque le magnétophone permet de réentendre, simplement en rembobinant la bande, les dialogues. Ce n'est pourtant pas pour votre bon plaisir que cette option est utilisable, mais simplement pour vous permettre de faire entendre les bouts de discussions à d'autres personnages, afin de susciter -ou pas- une réaction de leur part. Le cas échéant, ce qu'ils vous apprennent est, lui aussi, imédiatement inscrit sur la cassette. Un autre moyen est de discuter





L'INTERFACE DE ZORK
L'utilisation des objets

Suivant l'endroit où l'on clique, on accède à des blocs d'icônes personnalisé. Ceux-ci, animés, permettent de se livrer à un nombre infini de combinaisons. Qu'il s'agisse de dialogues ou de l'inventaire, les menus apparaissent en incrustation sur l'image. Les objets peuvent être directement saisis ou utilisés, ce qui donne lieu à l'apparition d'un nouveau type d'icônes. Si l'on saisit un objet, il remplace alors le curseur de la souris. On peut alors tenter de le faire interagir avec un personnage, en cliquant sur celui-ci. Suivant le type d'objet, les icônes seront différentes. Les allumettes peuvent être allumées, les objets pouvant être coupés affichent des icônes spécifiques si l'on tient le couteau, etc. A tout moment, on peut ainsi naviguer dans un nombre incalculable d'actions à accomplir, en utilisant les boutons droite et gauche de la souris. Le plus étonnant est que cette interface, pourtant complexe et puissante, devient quasi instinctive au bout de quelques minutes de jeu.



Les dialogues

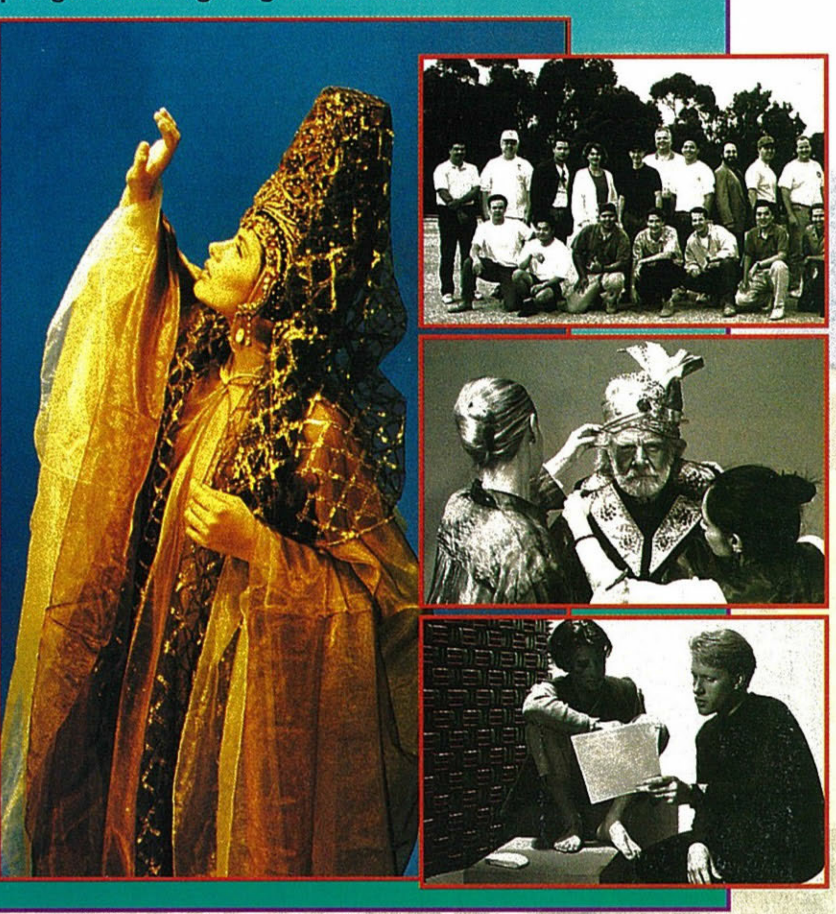
Pour dialoguer avec un personnage, il suffit, après avoir choisi l'icône adéquate dans le menu d'icônes, de cliquer sur l'un de ces visages pendant la conversation. Chacun d'eux, qui correspond à un état d'âme de votre personnage, permet d'indiquer à l'interlocuteur l'effet qu'a son discours sur vous. Vous pourrez être agressif, intéressé, dubitatif, surpris, soupçonneux, rasé, enjoué, amusé, etc. Suivant le type de figure choisi, la discussion prendra tel ou tel tour. Ce système, assez rare sans les jeux, permet de rajouter à la profondeur d'un QCM (Questionnaire à Choix Multiple), la vitesse de réaction d'une discussion réelle. Heureusement, les personnages du jeu sont très bavards.





LE TOURNAGE DE ZORK

Il faudra s'y habituer, dans les mois à venir, Zork préfigure les jeux à grand spectacle qui ne vont pas manquer de sortir dès le début de l'année. Les personnages, joués par de véritables acteurs, ont été dirigés par un metteur en scène, puis incrustés dans les graphismes du jeu. Certains de ces acteurs sont connus, du moins aux USA, où ils ont tourné dans de nombreuses séries (Santa Barbara et compagnie). Il faut dire que le jeu sortira en version CD ROM, qui comportera des séquences supplémentaires, et surtout sur CD ROM au standard Real Magic. Cette carte vidéo présentée en exclusivité dans Joystick le mois dernier, permet d'obtenir un rendu similaire à celui de la vidéo. Pour profiter d'un affichage d'une telle qualité, il était nécessaire de tourner les scènes comme au cinéma, avec costumes, maquillages et éclairages dignes de ce nom.



simplement. Pour cela, vous choisissez d'interroger la personne sur l'un des objets en votre possession, en utilisant pour cela la bonne icône, et si ce dernier est inspiré, il parle. Pendant ce type de dialogues, vous pouvez interagir et intervenir dans la discussion en cliquant sur des icônes représentant votre visage avec différentes expressions. Suivant que vous cliquiez sur "Agressive" ou "Bored", la discussion tournera plus ou moins court ou changera de cap.

ON NE BOUGE PLUS

En plus du magnétophone, le jeu permet d'utiliser un apparel photo à développement instantané. Là aussi, l'objet, via un album photo, permet de montrer aux interlocuteurs, les vues que l'on a réalisées de différents endroits visités. Pour cela, rien de plus simple, il suffit de cliquer sur l'appareil, et hop! ou plutôt "clic-bzzz", la photo est prête. Les personnages, ainsi que de nombreux éléments de décors, sont animés. Réalisés d'après des films digitalisés, les animations sont relativement impressionnantes, et même si parfois on observe une pixelisation importante de l'image, le résultat est assez décoiffant. Pour réaliser Zork, plus d'une dizaine d'acteurs ont tourné près de 200 scènes, ce qui donne une idée de l'ampleur du logiciel. La musique, très importante aussi, est -disons- fluctuante. Parfois, elle est superbe, alors qu'à d'autres moments, c'est un peu simplet. Toutefois, Zork constitue un tout vraiment impressionnant, beaucoup mieux fini que Leather Godesses of Phobos du même éditeur. Tiens, ça me fait penser que ce jeu était sorti en français. Et Zork, sortira-t-il en français? Pour le moment, aucune nouvelle dans un sens ou dans l'autre, mais ce serait une bonne chose. En attendant ce jour béni, et si vous vous sentez d'attaque pour jouer en VO, foncez! Dans le genre multimédia, Return to Zork est ce qui se fait de mieux en ce moment.

Moulinex

DE BRIC ET DE BROC

Au cours de votre exploration de Zork, vous trouverez de nombreux objets. Ceux-ci peuvent généralement être étudiés de près, en utilisant l'option "View" d'un des menus d'icônes. Parfois, l'examen vous en apprendra énormément sur la nature du bidule ou sur la raison d'une éventuelle avarie.







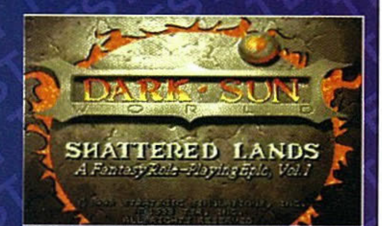




92%



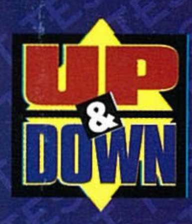
**PREVU SUR :
PC CDROM**



**EDITEUR
SSI**



GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	12
ERGONOMIE	17
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	14
GLOBAL	78%



▲ Le background AD&D a été très bien adapté, aussi bien au niveau de l'ambiance ou du scénario, que du terrain de jeu.
▲ L'interface a été considérablement améliorée : plein-écran, vue en plongée, utilisation judicieuse de la souris, etc.
▲ La réalisation graphique et sonore est correcte : décors et sprites fins et variés, musiques et bruitages adaptés.
▼ Ca arrive peut-être un peu tard...

**CONFIG. MINI:
386 SX 16,
2MO RAM**

DARK SUN

Un sous-ultima VII pour les petites bécanes

SSI sort enfin l'adaptation du nouvel univers du célébrissime jeu de rôles de TSR, l'ancêtre du (vrai) jeu de rôles, AD&D. Vous allez enfin pouvoir découvrir Dark Sun, sans doute le plus violent et le plus sauvage des univers AD&D, où l'esclavage et la brutalité sont de loi et les pouvoirs magiques et psioniques, prépondérants. C'est dans ce monde cruel que vous dirigez une équipe d'esclaves de la cité de Draj, condamnés à mourir dans l'arène de gladiateurs. Vous devez donc tenter d'échapper à ce sort plus que sinistre, en vous unissant aux tribus rebelles pour détruire la redoutable armée des Rois.

Dark Sun constitue une "petite" révolution, car c'est le premier jeu AD&D hormis les Beholder, à utiliser une autre interface que celle créée pour Pool of Radiance en 1988. Il était temps, car les SSI commençaient à devenir un peu austères, séduisant seulement les afficionados de "Donjons". Dark Sun est en plein écran comme Ultima VII. La vue en plongée sur votre équipe et l'environnement permet de distinguer le moindre détaiL. Exit les sprites minuscules et moches, Dark Sun offre de grands et beaux graphismes "parfois au dépend de la fluidité, mais bon!...". La jouabilité aussi a été améliorée: le bouton droit de la souris, comme dans les Sierra, permet de faire défiler les icônes d'actions, le bouton gauche de confirmer l'action sélectionnée. La bande son est correcte, avec des thèmes musicaux variés et des bruitages à gogo. Enfin, ce qui constitue un atout de taille, Dark Sun possède un terrain de jeu des plus vastes. Des dizaines d'heures de quêtes en perspective.

CALOR


Les combats sont souvent très bénéfiques. On récupère armes, armures et même parfois des parchemins de sorts bien sympathiques.

DARK SUN VS. ULTIMA VII

Dark Sun emploie à peu près la même interface qu'Ultima VII, le jeu se déroulant sur un plein-écran qui scrolle et utilisant le bouton droit de la souris pour les actions. Si DarkSun est beaucoup moins beau graphiquement, il est aussi beaucoup plus rapide et fluide. A ce titre, la configuration minimale est de loin moins exigeante que le jeu de Origin (pour ce dernier, un 486DX33 est un minimum). Bénéficiant du background de AD&D, Dark Sun promet sinon

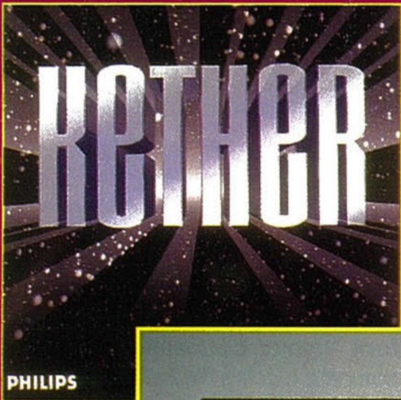




Les monstres errants sont de plus en plus coriaces au fur et à mesure de la progression. Les slimes des égoûts notamment ont le pouvoir de paralyser vos personnages en un rien de temps.



JAMAIS LES IMAGES NE VOUS ONT PARLE COMME ÇA ! ...



KETHER

SUR CD-INTERACTIF PHILIPS



CD-INTERACTIF PHILIPS CD-i

L'HYPER-PUISSANCE

Jamais un jeu d'aventure n'a été aussi loin sur CD-Interactif. Bande-son fabuleuse, voix digitalisées, graphismes parfaits, action trépidante, suspense insoutenable, Kether est digne des plus grands Space Opera. Avec une seule différence : cette fois, c'est VOUS qui êtes aux commandes !
VOUS ÊTES UN HYPER-JOUEUR ? JOUEZ CD-I !

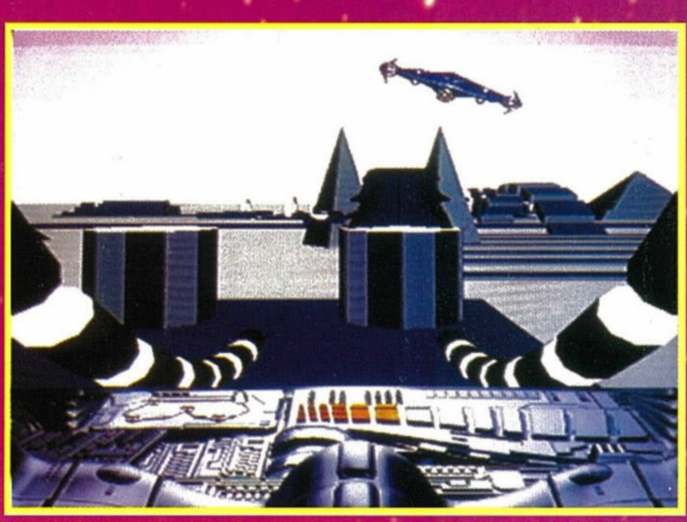


SUR CD-INTERACTIF PHILIPS



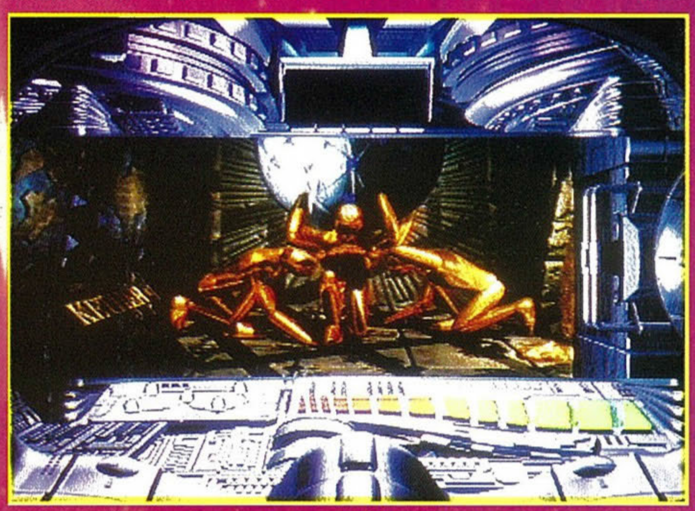
CD-i L'HYPER-AVENTURE

Cinq temples au coeur de l'espace-temps, les labyrinthes les plus tortueux, les monstres les plus redoutables, Kether est le plus grand jeu d'aventure jamais créé sur CD-I. Vous êtes un Maître ? Jouez CD-I!



CD-i L'HYPER-ACTION

Piquez sur des cités oubliées, foncez dans des tunnels infernaux, jouez-vous des vaisseaux ennemis qui se ruent à votre rencontre, survivez à des pluies de météorites, Kether est aussi un jeu d'action pure et dure. Vous êtes un Homme ? Jouez CD-I !



CD-i L'HYPER-GRAPHISME

Images de synthèse, véritables acteurs, décors hallucinants, 3D omniprésente, effets spéciaux inouïs, Kether est le premier vrai film interactif. Avec le CD-I, plongez au coeur de la réalité virtuelle ! Vous aimez les sensations fortes ? Jouez CD-I !

VOUS ÊTES UN PRO ? JOUEZ CD-I !

KID MEDIA

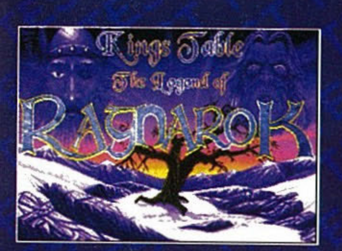


PHILIPS

RAGNAROK

Des échecs nordiques à la réalisation un peu terne

DISPONIBLE SUR: AMIGA

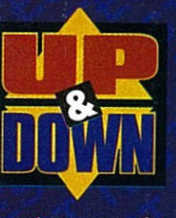


EDITEUR MIRAGE





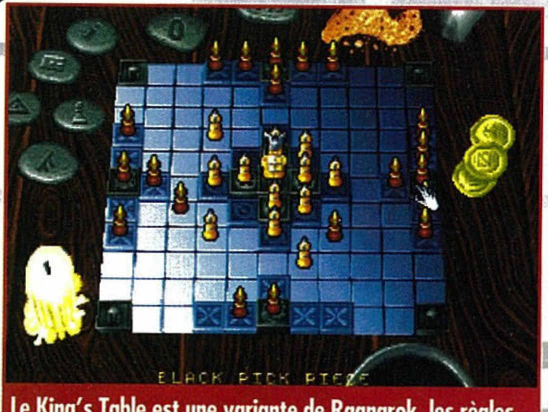
GRAPHISME	13
BRUITAGE	--
MUSIQUE	13
ANIMATION	11
ERGONOMIE	13
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	17
GLOBAL	73%



▲ Ce jeu de plateau nordique change des traditionnels échecs, tout en conservant une large part à la stratégie.
▲ Les graphismes, s'ils ne sont pas extraordinaires, sont suffisamment efficaces pour ce type de jeu.
▼ Les animations, lors des prises, font très "cheap" et, en plus, sont non désactivables.

Déjà testé sur Amiga dans Joystick n° 36

CONFIG. MINI: AT 286



Le King's Table est une variante de Ragnarok, les règles restent les mêmes, mais on ne dispose plus que des pions, pas de pièces spéciales.

Les prises de pièces donnent droit à des anims qui sont à mourir de rire (tant elles sont mal réalisées). On regrette la beauté des anims de Battlechess.

Ce jeu de plateau, à défaut de briller par sa réalisation, a au moins le mérite d'être original. Il s'agit, en fait, d'un jeu très populaire dans les pays nordiques, une sorte de jeu d'échecs local. Deux camps s'affrontent sur un plateau de 11x11 cases. Le but du jeu est simple: les Blancs doivent mener Odin, qui se trouve au début de la partie au centre du plateau, sur l'un des quatre coins, tandis que les Noirs doivent le capturer en l'encerclant. Si ce principe de base est trivial, les parties sont très différentes les unes des autres, car chaque camp dispose non seulement de pions, mais également, et surtout, de pièces spéciales sélectionnées en début de partie. Les prises donnent droit à une animation style Battlechess, et une réaction de l'adversaire. Ragnarok propose trois modes de jeux: on peut soit jouer contre un adversaire parmi les onze proposés, ou contre un autre joueur selon les règles du Ragnarok ou celles, plus simples, du King's Table (où on ne dispose que de pions), soit encore enchaîner les parties dans un tournoi contre l'ordinateur. Dans ce dernier mode, on doit battre deux fois chaque adversaire, en changeant de camp. Le niveau des adversaires augmentant au fur et à mesure dans les niveaux les plus élevés, ça devient une vraie bataille pour les neurones. Du côté de la réalisation, on reste un peu sur sa faim. Non que les graphismes soient moches ou la bande son horrible, mais tout ça fait un peu "cheap" par rapport aux capacités du PC. Le "pire" reste quand même les animations des pièces, lors des prises, qui font "rigoler doucement" si on les compare à celles de Battlechess. D'autant plus, qu'on ne peut pas les désactiver. Reste que la curiosité l'emporte et que Ragnarok se révèle être une excellente alternative aux échecs traditionnels.

CALOR

Les adversaires en mode "tournoi" réagissent parfois de façon violente aux prises. Oh, y' va s'calmer cui'là?



Le Ragnarok, grâce à ses pièces spéciales sélectionnables en début de partie, laisse une grande part à l'élaboration de stratégies variées. Aucune partie ne se ressemble, et c'est tant mieux.

WHITE DROP PIECE





EDITEUR: ELECTRONIC ARTS

SPACE HULK



GRAPHISME	13
BRUITAGE	17
MUSIQUE	14
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	13
ORIGINALITE	15
GLOBAL	69%

COMPATIBLE
A500 600 1200



GRAPHISME	12
BRUITAGE	17
MUSIQUE	17
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	14
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	15
GLOBAL	85%

COMPATIBLE
A500 600 1200

HIRED GUNS

EDITEUR: PSYGNOSIS





Un challenge qui vous permettra de ne pas perdre votre choix dans les couloirs 3D de ces deux softs.

SPACE HU[LK] CONTRE HIRED GU[NS]

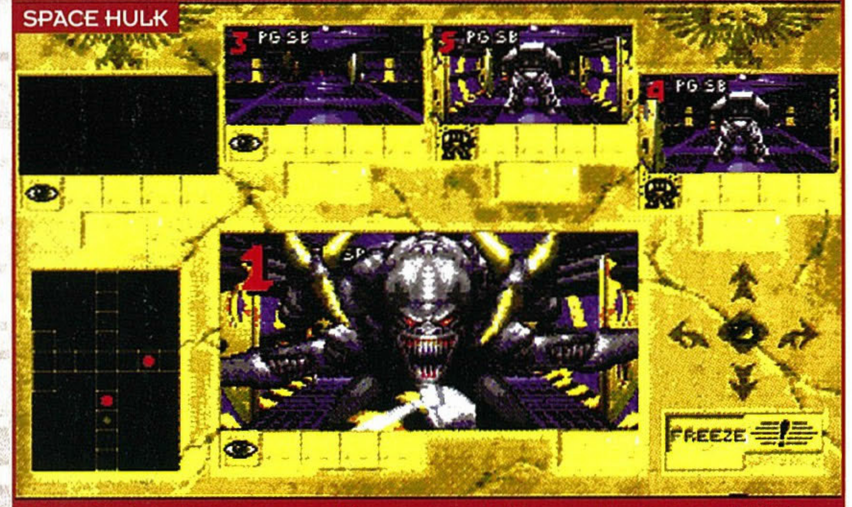
Space Hulk et Hired Guns. Deux jeux qui sortiront en même temps, et qui proposent, à première vue, le même type d'action. Il ne nous en fallait pas plus pour organiser un match entre les deux titres, pour essayer de faire ressortir celui qui mérite le plus d'être installé dans votre garde-robe logicielle.

Première similitude, Space Hulk et Hired Guns offrent tous les deux un multi-fenêtrage, une représentation de l'action du jeu qui se passe en plusieurs endroits. Space Hulk, avec 5 caméras qui suivent les moindres mouvements de vos Space Marines; et Hired Guns, avec quatre vues, une pour chaque mercenaire. Premier point pour Space Hulk, allez, hop! Ce multi-fenêtrage a ses avantages, il permet de diriger plusieurs joueurs plus facilement, même si, évidemment, la représentation graphique fait plus timbre poste qu'autre chose.

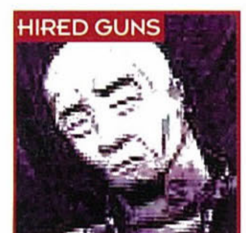
Enorme point en faveur d'Hired Guns, chaque personnage peut être dirigé par un joueur différent, comprenez qu'il est possible de jouer jusqu'à 4 simultanément sur le même écran. Chacun son personnage, chacun sa fenêtre. Tout se passe en temps réel, sans ralentissements, les 4 joueurs se baladent, cavalent et tirent dans tous les sens. Dans Space Hulk, vous devez jouer seul, ce qui est d'ailleurs la clé de l'angoisse et du stress qui s'installent dans le jeu: le joueur doit tout faire, il faut réagir très vite et jongler avec les commandes, quand votre petite équipe se fait charger.



Même quand quatre joueurs se déplacent en même temps, quand les ennemis débarquent, que ça tire de partout, le jeu ne ralentit pratiquement pas, le joueur ne sent rien du tout.



D'une simple touche, vous passez d'un personnage à l'autre, mais grâce au multi-fenêtrage, vous pouvez surveiller tout ce qui passe devant chacun de vos Space Marines.












DES BUTS COMMUNS: S'EN SORTIR VIVANT!

Dans Space Hulk, vous dirigez une équipe de 5 à 10 Space Marines qu'on lance au combat au cœur d'énormes vaisseaux (des Space Hulks, justement). Les engins reviennent de longues dérives dans l'espace, remplis jusqu'à la soute de saletés d'Aliens. Votre boulot est de nettoyer tout ça avant que les monstres n'aient le temps d'inséminer vos compatriotes, avant que le fléau monstrueux ne s'étende de partout dans la communauté humaine.

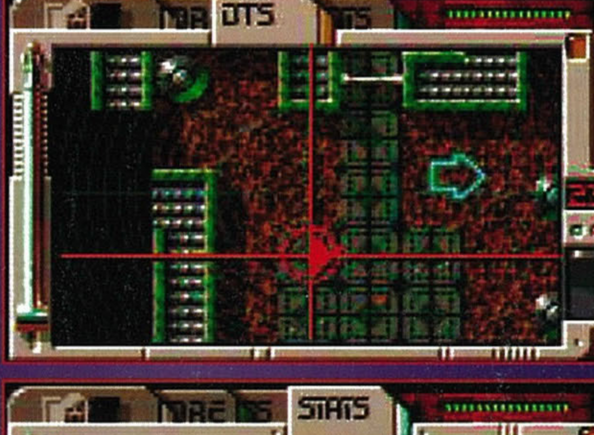
Dans Hired Guns, le joueur -ou les joueurs- dirige une troupe de mercenaires téléportés sur une planète étrange et hostile, pour délivrer de pauvres otages. Vos ennemis seront de toutes sortes, et les décors, -contrairement à ceux de Space Hulk qui sont extrêmement répétitifs-, sont variés: extérieurs divers, couloirs, souterrains...

Dans les deux jeux, les décors, les graphismes du jeu sont assez moyens. D'autant moins impressionnants, que les fenêtres sont petites. Ceux de Hired Guns sont d'ailleurs encore moins beaux que ceux de Space Hulk, malgré l'avantage de la variété. Par contre, Space Hulk offre un semblant d'animation: quand vous avancez, les couloirs défilent, s'affichent en plusieurs étapes, donnant un effet de profondeur. Dans Hired Guns, il n'y a pas l'ombre d'une animation dans les décors, les graphismes s'affichent pas à pas, quand vous vous déplacez.



Les animations des ennemis sont beaucoup plus réussies dans Space Hulk, les Aliens sont beaux, ils se collent devant vos hommes et agitent leurs nombreux bras pleins de griffes pour les lacérer. Dans Hired Guns, les anims des ennemis sont un peu confuses, le tout semble assez statique.

Space Hulk propose, de part son côté jeu solo, une option intéressante qui n'est pas présente dans Hired Guns: l'écran stratégique. Une carte des lieux vue d'au-dessus est affichée, avec vos hommes représentés et incrustés. A l'aide de simples clics, vous pouvez donner des ordres à chacun de vos hommes, puis leur demander de les exécuter simultanément. Ces derniers partent, foncent dans les couloirs, ouvrent le feu sur les Aliens, ramassent des objets, le tout pendant que vous dirigez vous-même un des Space Marines. Cet aspect est extrêmement amusant. Même si Hired Guns a l'avantage de permettre à plusieurs

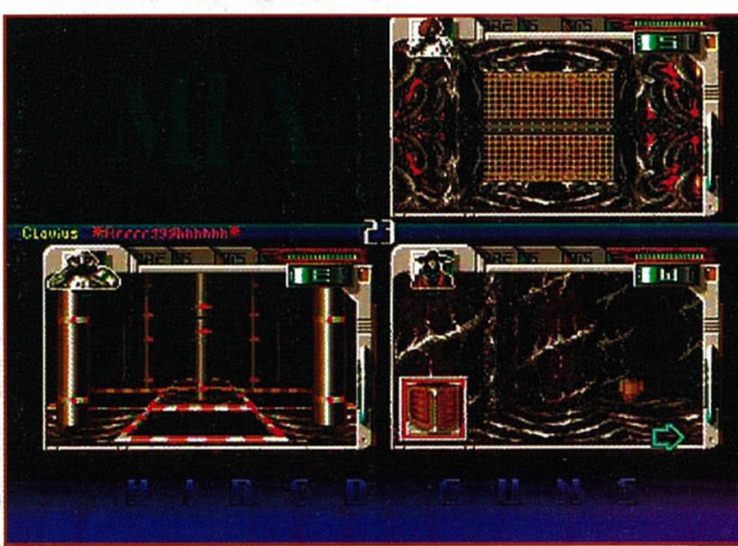






HIRED GUNS
A PARTIR DE L'ECRAN DE JEU PRINCIPAL

Chacun des quatre personnages dispose de sa propre vue 3D, mais aussi de sa gestion des objets, du compte-rendu de son état de santé, et d'une carte des lieux vue d'au-dessus. En un simple clic, vous accédez à chacune de ces fonctions, le maniement d'Hired Guns est extrêmement simple

SPACE HULK CONTRE HIRED GUNS



joueurs de participer simultanément, en mode "1 joueur" il est pratiquement impossible de diriger les 4 mercenaires simultanément. Une option équivalente à cette carte stratégique de Space Hulk aurait été la bienvenue.

ENTRE LES DEUX, MON CŒUR BALANCE...

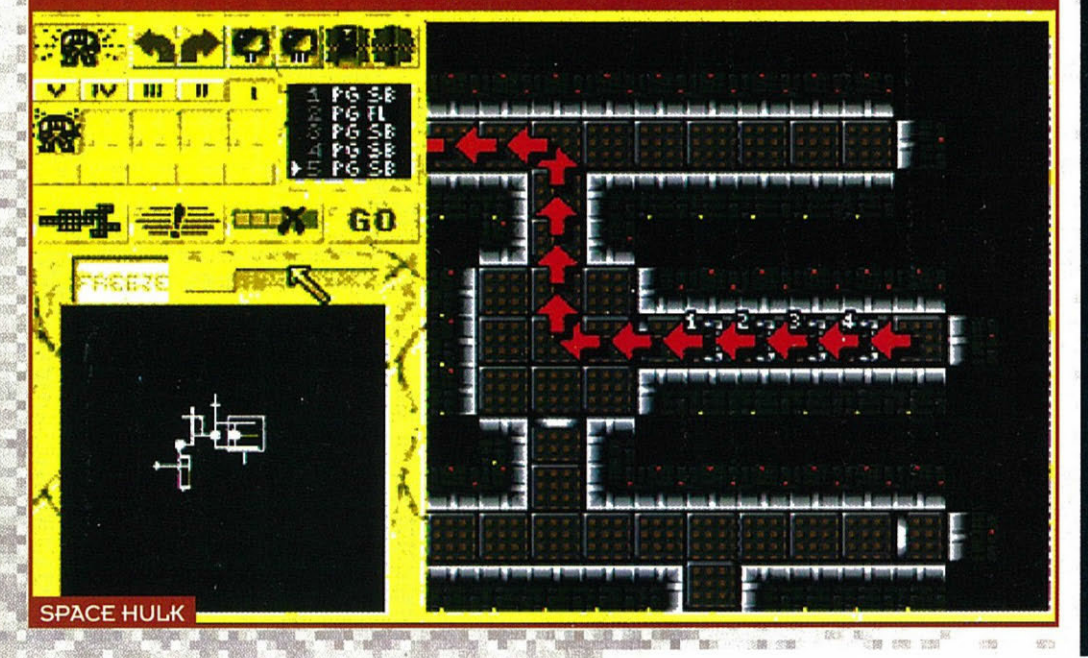
Indéniablement, Hired Guns est beaucoup plus complet que Space Hulk. Les mondes présentés dans Hired Guns, les niveaux gigantesques, variés et nombreux, les centaines d'objets, d'armes, d'éléments à manipuler dans le jeu, les missions variées, etc..., tout cela fait d'Hired Guns un soft passionnant. Space Hulk est beaucoup plus simpliste et répétitif.

Là où les deux softs se rejoignent nettement, et dans la qualité en plus, c'est au niveau des bruitages. Tous les deux sont excellents au niveau sonore, les ambiances sont très réussies: bruits de pas, cris. Côté musique, Hired Guns surpasse Space Hulk de plusieurs bonnes têtes. Elles sont excellentes également.

En résumé, Hired Guns est beaucoup plus riche que son concurrent, plus complet et varié. De plus, il propose un mode "quatre joueurs simultanés" absolument éclatant (gérant jusqu'à quatre joystick si vous possédez un adaptateur. Sinon, toutes les combinaisons avec le trio lubrique joystick-clavier-souris sont possibles). Il vous proposera un nombre d'heures de jeu absolument considérable, en tout cas bien plus important qu'avec Space Hulk. Par contre, le jeu d'Electronic Arts bénéficie d'un avantage qui séduira certains d'entre vous: il est extrêmement fidèle au jeu de plateau de Games Workshop. Il en reprend l'essence, et recrée agréablement l'ambiance qui peut naître dans une partie classique du Space Hulk de carton.

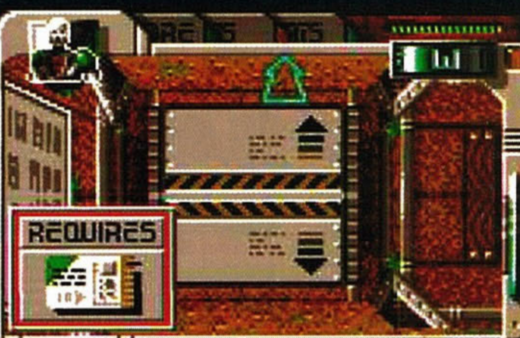
Seb.

La vue stratégique permet de donner des ordres à tous vos Space Marines, en cliquant directement sur la carte des lieux. Ensuite, vos hommes se déplacent simultanément, tandis que vous gardez un œil rivé à l'écran pour voir apparaître d'éventuels Aliens.



SPACE HULK











HIRED GUNS

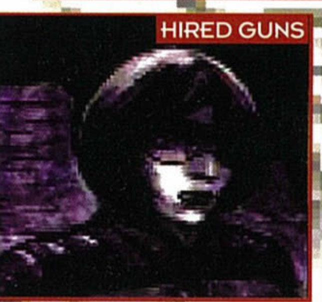
Les décors du jeu sont très variés. Dans un même niveau, vous pouvez passer de décors verdoyants à des couloirs étouffants, ou être plongé dans des bassins remplis d'eau



HIRED GUNS
CAMPAGNE COMPLETE

VOUS VOILÀ TÉLÉPORTÉ EN TERRE HOSTILE. TOUS LES RONDS SYMBOLISENT LES DIFFÉRENTS NIVEAUX QUE VOUS DEVREZ TRAVERSER POUR SORTIR VICTORIEUX. A CHAQUE LIEU, DES DÉCORS, DES ENNEMIS ET DES MISSIONS DIFFÉRENTES.


SPACE HULK


HIRED GUNS











MEGASTAR joystick

Theatre of Death

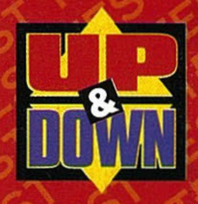


Un soft de massacre qui place le plaisir de jeu au premier plan.

EDITEUR PSYGNOSIS



GRAPHISME	12
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	16
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	18
GLOBAL	90%



▲ Les niveaux sont nombreux et de plus en plus difficiles, ce qui assure une durée de vie tout à fait conséquente.
▲ Le maniement est extrêmement simple et efficace. Et pourtant, vous pouvez contrôler chaque personnage, chaque véhicule, sans passer par des menus.
▼ Les scrollings ralentissent un peu quand il y a trop d'animations à l'écran.
▼ Les graphismes ne sont pas au top de la qualité actuelle, les couleurs sont un peu pauvrettes.

COMPATIBLE AMIGA 500-600-1200



Dans certaines missions, vous aurez la possibilité d'appeler du renfort. Un hélicoptère de transport de troupes arrive au bout de quelques secondes, et vous lâche des hommes furieux qui foncent tout de suite vers l'ennemi.

Imaginez un wargame programmé et conçu par quelqu'un qui déteste les wargames, qui ne peut supporter l'absence d'animations, l'aspect strict du genre, les menus, les temps de réflexion, et qui a toujours voulu massacrer ses adversaires directement, en mains propres et bientôt pleines de sang. Imaginez ça bien fort, et il y a de grandes chances que vous arriviez à un produit proche de Theatre of Death, le dernier jeu Psygnosis.

PETIT SPRITE S'EN VA-T-EN GUERRE

Theatre of Death va vous transformer, en une poignée de secondes, en roi du massacre, en Général d'une armée d'égorgeurs que vous enverrez sur toutes sortes de champs de batailles. L'action de Theatre of Death est vue d'au-dessus, avec un léger effet de perspective tout à fait charmant. Le jeu tout entier est divisé en 4 mondes bien distincts, 4 vastes régions contrôlées par des dictateurs militaires que vous allez tenter de déloger. Chacun des 4 mondes propose des graphismes totalement différents, le premier se déroule en pleine campagne, avec de l'herbe, des routes et des petites rivières; le second vous envoie dans le désert; le troisième vous fera combattre en région polaire; et le dernier sur la Lune, carrément, avec les installations militaires futuristes, les bases spatiales et les magnifiques cratères. Evidemment, chaque monde propose une dizaine de niveaux différents. Le tout étant assez difficile, vous comprendrez aisément que Theatre of Death est loin d'être un jeu qui se termine en une petite poignée de soirées, aussi nuits blanches soient-elles. Vos hommes sont sur le terrain, ça y est, prêts à recevoir vos ordres les plus suicidaires. Première joie, les sprites qui les représentent sont minuscules, tout mignons, des sortes de Lemmings armés jusqu'aux dents. Du coup, ils se déplacent dans des décors qui semblent bien vastes. Les graphismes ne sont pas excellents, les couleurs sont peu nombreuses et relativement tristouilles. Mais on verra rapidement que l'intérêt du jeu a été placé ailleurs. Avec un bouton de la souris, vous cliquez sur un de vos hommes pour indiquer que c'est lui que vous voulez diriger. Ensuite, il suffit de cliquer directement à l'écran pour qu'il se rende sur la position pointée, contournant tout seul, comme un grand, les obstacles qui traînent. Les animations des personnages sont très réussies, même si elles ne font que quelques pixels de haut. L'autre bouton de la souris sert tout simplement à tirer, dans la direction où vous cliquez. C'est à ce moment



L'ennemi vous charge avec plusieurs escouades d'hélicoptères. Devant ce spectacle flippant, certains de vos hommes sortiront le drapeau blanc et se rendront lâchement.



UN NIVEAU COMPLET DU PREMIER MONDE

1: Voilà, vos hommes sont prêts à partir à l'attaque, ils sont impatients, le sang de l'ennemi doit couler.

2: Des caisses trainent un peu partout. Ramassez-les pour augmenter l'énergie de vos hommes ou pour recharger leurs armes.

3: Selon les missions vos hommes seront armés différemment: fusils-mitrailleurs, lance-flammes, lance-roquettes...

4: Des dépôts de munitions vous permettent de recharger ou de changer d'armes à tout moment.

5: Ras-le bol de foncer à deux pattes, montez à bord d'un hélico, d'un tank ou d'un transporteur de troupes.

6: Et hop, vos ennemis vous attendent ici, l'arme à la main, les pieds bien enfoncés dans la boue.

7: Si vous trainez trop longtemps dans l'eau, les requins font surface et gobe vos vaillants soldats avec le sourire.

Theatre of Death



Grâce à un simple clic sur le tableau de bord, vous pouvez accéder à la carte du niveau en cours. Des points lumineux et clignotants vous indiquent les positions de vos hommes et de vos ennemis.



Quand on vous en laisse la possibilité, faites-vous une joie de demander un soutien aérien. Plusieurs avions débarqueront alors et se mettront à bombarder furieusement vos adversaires.

précis que le sourire s'installe sur les lèvres du joueur, c'est là qu'il s'aperçoit que rapidement Theatre of Death va se transformer en un violent massacre jubilatoire. Toutes sortes d'armes sont disponibles dans le jeu: mitraillettes, lance-roquettes, lance-flammes, grenades, caisses de dynamite, etc... Elles servent non seulement à éliminer vos adversaires, mais également à faire exploser les éléments de décors qui se trouvent sur le terrain. Vous pouvez foutre le feu aux arbres avec le lance-flammes, faire sauter une baraque à la dynamite, ou faire exploser des tonneaux de carburant. Un vrai plaisir! Génial!

DES MISSIONS VARIEES ET DE PLUS EN PLUS COMPLETES

Les missions sont extrêmement diverses, cela va du massacre pur et dur de toutes les forces ennemies, à la mission commando pour délivrer des prisonniers. Sur le terrain, vous trouverez des véhicules, chars, transports de troupes, jet-pack (dans le monde lunaire), ou même hélicoptères. Joie et bonheur, si vous faites entrer un personnage dans l'un d'eux, vous pourrez alors le piloter et continuer à tirer en utilisant les armes dudit engin. Foncer sur un groupe d'ennemis, en tirant comme un fou en hélicoptère, est absolument éclatant!

UN JEU SUPERBEMENT ORIGINAL

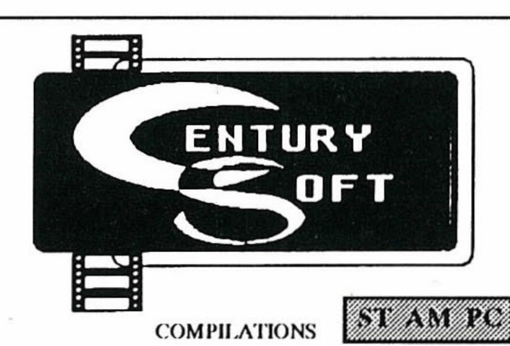
Impossible de décrire tout ce qui vous tombe sur le coin de la tronche dans Theatre of Death, impossible de faire une liste exhaustive de tous les petits détails qui mettent le joueur en joie, qui le font hurler de plaisir: cela aurait été bien trop fastidieux, et il faut laisser des surprises à ceux qui auront la très bonne idée d'acquérir le jeu. Personnages qui flippent devant le danger et qui se rendent à l'ennemi, intelligence des personnages dirigés par l'ordinateur, espions à la solde de l'ennemi qui vous tirent dans le dos, cadavres sanguinolants qui restent au sol, bref, tout plein d'ingrédients pimentés qui vous feront bondir de surprise en surprise.
Theatre of Death, jeu génial et parfait? Non, tout de même, le jeu a malheureusement des défauts techniques. Ou plutôt, les programmeurs ont décidé de ne pas se prendre la tête à réaliser un jeu à la mode, avec des graphismes ultra sophistiqués et toute la clique des délires techniques. On s'en fout, c'est pas grave, dans le cas de Theatre of Death, le gameplay (comme disent nos amis anglais) est tellement réussi qu'on pardonnera les graphismes relativement moyens et les scrollings loin du top de la fluidité.
Theatre of Death m'a énormément plu, je vais encore passer un temps fou dessus, rien de plus certain; et je prends le pari que le principe sera copié et pompé de nombreuses fois dans l'année qui vient. Tant mieux!

Seb.

Ah, petit détail qui fera la joie de nombreux joueurs: quand un homme se fait descendre dans Theatre of Death, son cadavre, rouge de sang, reste sur le terrain.



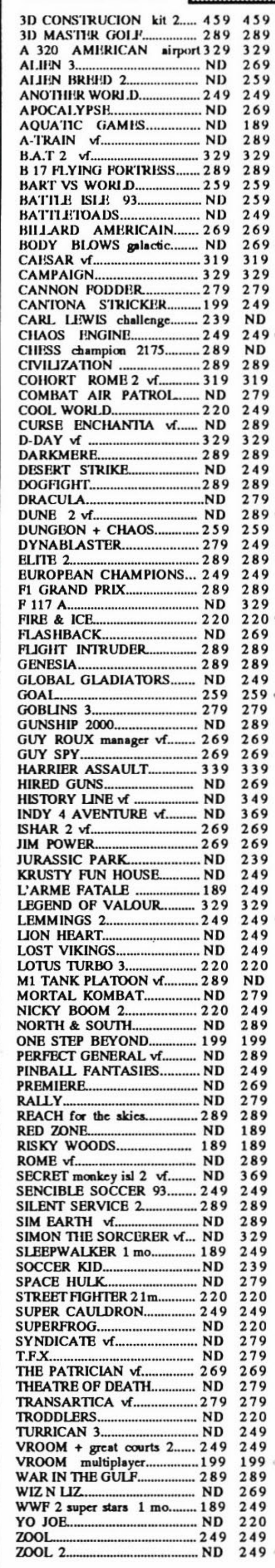
VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN
☞ 70.46.20.48
POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
SEAL TEAM, LANDS OF LORE
OVERDRIVE, THE PATRICIAN



CD - ROM

7 th GUEST	490
DAY of the TENTACLE vf	429
DRACULA UNLEASHED	469
DUNE vf	429
EYE of the BEHOLDER 3	399
GOLDEN 7 compilation	469
INCA 2 vf	469
INDY 4 aventure	429
KING QUEST 6	429
KYRANDIA vf	429
LORD OF THE RING	429
MAD DOG MAC CREE	429
MICROCOSM	449
RETURN TO ZORK	429
SHERLOCK HOLMES 3	429
STARTREK judgement rides	469
STRIKE COMMANDER	429
WOLFPACK	429

ATARI & AMIGA — ST AM



	ST	AM
3D CONSTRUCION kit 2	459	459
3D MASTER GOLF	289	289
A 320 AMERICAN airport	329	329
ALIEN 3	ND	269
ALIEN BREED 2	ND	259
ANOTHER WORLD	249	249
APOCALYPSE	ND	269
AQUATIC GAMES	ND	189
A-TRAIN vf	ND	289
B.A.T 2 vf	329	329
B 17 FLYING FORTRESS	289	289
BART VS WORLD	259	259
BATTLE ISLE 93	ND	259
BATTLETOADS	ND	249
BILLARD AMERICAIN	269	269
BODY BLOWS galactic	ND	269
CAESAR vf	319	319
CAMPAIGN	329	329
CANNON FODDER	279	279
CANTONA STRICKER	199	249
CARL LEWIS challenge	239	ND
CHAOS ENGINE	249	249
CHESS champion 2175	289	ND
CIVILIZATION	289	289
COHORT ROME 2 vf	319	319
COMBAT AIR PATROL	ND	279
COOL WORLD	220	249
CURSE ENCHANTIA vf	ND	289
D-DAY vf	329	329
DARKMERE	289	289
DESERT STRIKE	ND	249
DOGFIGHT	289	289
DRACULA	ND	279
DUNE 2 vf	ND	289
DUNGEON + CHAOS	259	259
DYNABLASTER	279	249
ELITE 2	289	289
EUROPEAN CHAMPIONS	249	249
F1 GRAND PRIX	289	289
F 117 A	ND	329
FIRE & ICE	220	220
FLASHBACK	ND	269
FLIGHT INTRUDER	289	289
GENESIA	289	289
GLOBAL GLADIATORS	ND	249
GOAL	259	259
GOBLINS 3	279	279
GUNSHIP 2000	ND	289
GUY ROUX manager vf	269	269
GUY SPY	269	269
HARRIER ASSAULT	339	339
HIRED GUNS	ND	269
HISTORY LINE vf	ND	349
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
ISHAR 2 vf	269	269
JIM POWER	269	269
JURASSIC PARK	ND	239
KRUSTY FUN HOUSE	ND	249
L'ARME FATALE	189	249
LEGEND OF VALOUR	329	329
LEMMINGS 2	249	249
LION HEART	ND	249
LOST VIKINGS	ND	249
LOTUS TURBO 3	220	220
M1 TANK PLATOON vf	289	ND
MORTAL KOMBAT	ND	279
NICKY BOOM 2	220	249
NORTH & SOUTH	ND	289
ONE STEP BEYOND	199	199
PERFECT GENERAL vf	ND	289
PINBALL FANTASIES	ND	249
PREMIERE	ND	269
RALLY	ND	279
REACH for the skies	289	289
RED ZONE	ND	189
RISKY WOODS	189	189
ROME vf	ND	289
SECRET monkey isl 2 vf	ND	369
SENCIBLE SOCCER 93	249	249
SILENT SERVICE 2	289	289
SIM EARTH vf	ND	289
SIMON THE SORCERER vf	ND	329
SLEEPWALKER 1 mo	189	249
SOCCER KID	ND	239
SPACE HULK	ND	279
STREET FIGHTER 2 1m	220	220
SUPER CAULDRON	249	249
SUPERFROG	ND	220
SYNDICATE vf	ND	279
T.F.X	ND	279
THE PATRICIAN vf	269	269
THEATRE OF DEATH	ND	279
TRANSARTICA vf	279	279
TRODDLERS	ND	220
TURRICAN 3	ND	249
VROOM + great courts 2	249	249
VROOM multiplayer	199	199
WAR IN THE GULF	289	289
WIZ N LIZ	ND	269
WWF 2 super stars 1 mo	189	249
YO JOE	ND	220
ZOOL	249	249
ZOOL 2	ND	249

COMPILATIONS — ST AM PC

	ST	AM	PC
FANTASTIC WORLDS	369	369	369
realms /pirates /populous /megalomania / wonderland			
MAITRES AVENTURE	289	289	349
maupiti island / voyageurs du temps / opération stealth			
FUN RADIO 2	289	289	289
kick off 2/ speedball 2/ gp 500cc/ great courts 2/ golf			
PLANETE AVENTURE 2	339	339	289
monkey isl /loom /populous / explora 3 (st,pc) maupiti (am)			
STRATEGY MASTER	319	319	319
hunter/ populous/ excalibur/ chess/ deuteros (st) battle (am)			
FUN RADIO 3	359	359	359
battle britain/monkey isl/indy 3/battle 42 (st,pc) mig 29 (am)			
GREATEST	319	319	319
lure temptress /jimmy snooker / dune (am,pc) shuttle (st)			
KINGS ADVENTURE	299	299	ND
fascination / bargon attack / gobliiins			
STRATEGIES	299	299	ND
dominium / realms / operation stealth			
UNIVERSE	299	299	299
nicky boom / dominium / superski 2 /grand prix 500cc			
JPP PAPIN	289	289	289
kick off 2 / manchester utd / championship / soccer chall			
CHALLENGER	ND	289	289
bomber / great courts / superski / stunt car racer			
UNIVERS 1	289	289	289
grand prix 500cc / targhan / eagle rider / swap			
DREAM TEAM	249	189	249
wwf superstars / terminator 2 / the simpson's			
SPACE LEGENDS	ND	329	349
elite + / wing commander / megatraveler 1			
FOX COLLECTION VOL 2	329	329	349
prehistorik / nicky boom / lemmings scen / risky woods			
FUN RADIO 4	289	289	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3			
LORDS OF POWER	ND	349	399
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron			
BATTLE OF TIME	ND	289	349
battle isle / perfect general / megalomania / first samourai			

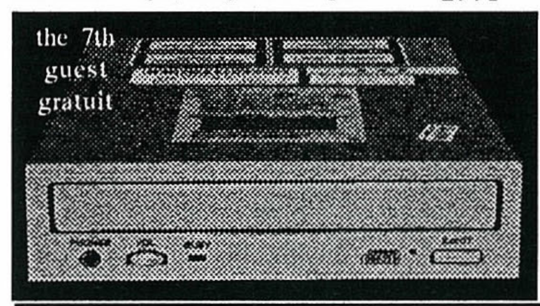
CARTES SONORES

SOUND MASTER	490F
SOUND BLASTER	
vers 2 deluxe	699F
vers PRO 2 deluxe	1090F
vers 16 ASP	1790F
CD ROM	
lecteur + cd gratuit	1490F
lect double vitesse + 7th guest	2490F
pack lecteur + PRO 2 + cd grat	2990F
frais de port 50 F	

3"1/2 par 100
DD/DF
3F90 piéce
HD/DF
5F90 piéce

extension
512K
ATARI
AMIGA
299F

CD ROM interne, double vitesse, 64K cache, 300K/s, 320 ms, CD photo, muli-session, MPC interface AT complet, + le jeu "the 7th guest"



PROMO

A.G.E vf	129
A.T.A.C.	99
BATTLE CHESS 4000	129
BIRDS OF PREY	129
CISCO HEAT	129
COMANCHE scénario	99
CROISIERE CADAVRE	99
DOMINIUM	129
EPIC	189
GUY SPY	99
HEROES 357 TH	129
HOOK vf	129
INDY 4 arcade	99
ISHAR	129
LE PARRAIN	99
LORD OF THE RINGS 2	99
LURE OF THE TEMPTRESS vf.	129
NIGHT SHIFT	69
OBITUS	99
POPULOUS 2	129
POWERMONGER	129
PROPHECY SHADOW	189
RAMPART	129
REALMS vf	129
SECRET MONKEY ISL 5P	99
SPIRIT EXCALIBUR 5P	99
THE BLUE MAX	189
WWF SUPERSTARS 2	99

PC COMPATIBLES

3D CONSTRUCION kit 2	459
ACE OF THE PACIFIC vf	349
ACES OVER EUROPE vf	389
A320 AMERICAN airport	349
ALIEN BREED	279
ALONE IN THE DARK vf	329
ALONE IN THE DARK 2 vf	389
ANCIEN art of war in the skie	329
A-TRAIN vf	329
B 17 flying fortress	349
B.A.T 2 vf	349
BATTLE ISLE 93	259
BETRAYAL at krondor	349
BILLARD AMERICAIN	289
BLANCO inter rugby challeng	289
BODY BLOWS	269
CAESAR vf	349
CHESSMASTER 3000	369
CIVILIZATION vf	289
COHORT ROME 2 vf	349
COMMANCHE 4 mo	349
COMMAND HQ	329
COMPLETE CHESS	329
CURSE OF ENCHANTIA vf	329
CYBER RACE	349
D-DAY	349
DAY of the TENTACLE vf	339
DISCOVERY vf	289
DOGFIGHT	289
DRACULA	389
DUNE 2 vf	329
ECO QUEST	289
ELITE 2	349
ELVIRA 2 vf	349
EYE of the BEHOLDER 3 vf	329
F 15 STRIKE EAGLE 3	369
F117 STEALTH FIGHTER	289
FALCON 3 vf + scenario	389
FIELDS OF GLORY vf	349
FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 5	429
FLIGHT SIMULATOR ATP	435
FORT APACHE	289
FREDDY PHARKAS vf	389
GENESIA	289
GOAL	289
GOBLIINS 3	329
GRAND PRIX F 1	329
GUNSHIP 2000 + scenario	329
GUY ROUX manager vf	299
HARRIER JUMP JET	369
HISTORY LINE 1914-18 vf	389
INCA 2 vf	389
INCREDIBLE MACHINE vf	329
IN EXTREMIS	329
INDY 4 aventure vf	369
ISHAR 2 vf	289
JORDAN IN FLIGHT	289
JURASSIK PARK	289
KASPAROV GAMBIT	339
KING QUEST 6 vf	369
LANDS O LORE vf	349
LAURA BOW 2 vf	369
LEGACY vf	349
LEGEND VALOUR vf	329
LEMMINGS 2	289
LOST IN TIME vf vol 1 ou 2	249
LOST VIKINGS	289
LOTUS 3	269
MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	289
MICROPROSE GOLF	329
MIGHT & MAGIC 4 vf	289
MIGHT & MAGIC 5 vf	329
NHL HOCKEY	329
NORTH & SOUTH	339
ONE STEP BEYOND	199
PATRIOT	369
PERFECT GENERAL vf	289
PINBALL DREAMS	289
PIRATES GOLD	329
PREHISTORIK 2	289
PRINCE OF PERSIA 2	289
PRIVATEER	369
QUEST for GLORY 3 vf	339
RAILROAD TYCOON deluxe	329
REACH for the SKIES	349
RETURN of the PHANTOM	329
RETURN TO ZORK	389
REX NEBULAR	329
ROME vf	329
SEAL TEAM	329
SECRET MONKEY ISL 2 vf	329
SENCIBLE SOCCER	289
SHADOW CASTER	369
SHADOW of the COMET vf	329
SHERLOCK HOLMES	329
SILENT SERVICE 2	289
SIMON THE SORCERER vf	369
SIM FARM	339
SPACE CRUSADE	289
SPACE HULK	289
SPACE QUEST 5 vf	289
SPEELCRAFT	289
STAR LORD	349
STARTREK judgement rides	379
STEEL EMPIRE	289
STREET FIGHTER 2	269
STRONGHOLD	289
STRIKE COMMANDER 4 mo	289
STUNT ISLAND vf	349
SUBWAR 2050	369
SUPER CAULDRON	289
SYNDICATE vf	329
TASK FORCE 1942	369
TERMINATOR 2029 rampage	369
THE PATRICIAN vf	289
T.F.X	349
TORNADO vf	389
TRANSARTICA vf	289
ULTIMA VII vf	329
ULTIMA VII partie 2	349
V FOR VICTORY 4 svga	299
VEIL OF DARKNESS vf	289
WAR IN THE GULF	329
WING commander 2 vf +speak	329
WING commander academy	289
WEEN PROPHECY vf	289
X-WING notice vf	389
X-WING SCENARIO	189
ZOOL	269

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

NOM..
PRENOM..
ADRESSE..
.... TITRES.. PRIX............
....
VILLE.. ....
CODE POSTAL.. ....
TELEPHONE.. ....TOTAL............

☐ ATARI 520 ☐ 1MO ☐ STF ☐ STE
☐ AMIGA 500 ☐ 500 + extension ☐ 500+/600 ☐ 1200
☐ PC XT DD ☐ PC AT HD ☐ 5" 1/4 ☐ 3"1/2 ☐ EGA ☐ VGA
☐ CARTE BLEUE No..
☐ CHEQUE
Signature Date d'expiration..

☐ NORMAL 18 F
☐ COLISSIMO 26 F
livraison garantie 48H
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port colissimo 74 F
TOTAL A PAYER

JO 43

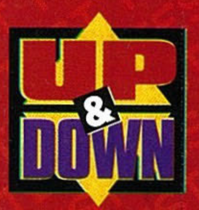
COMPATIBLE : AMIGA 500 • 600 • 1200



EDITEUR : TEAM 17



GRAPHISME	13
BRUITAGE	14
MUSIQUE	13
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	17
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	11
GLOBAL	82%



- ▲ Grâce aux scrollings qui sont d'une rapidité et d'une fluidité exemplaire, l'impression de vitesse est parfaitement bien rendue.
- ▲ Le mode "deux joueurs" avec câble null-modem est absolument génial. Cela vaut le coup de transporter sa bécane chez un pote qui possède également un Amiga.
- ▲ Les quelques voix digits qui traînent sont de bonne qualité, les bruitages également.
- ▼ Les temps de chargement sont un peu longs, voire carrément fatigants de temps en temps.
- ▼ Dommage que le scanner du tableau de bord n'indique pas les positions des adversaires.

Overdr

Un principe de jeu ultra-classique, mais ô combien efficace !

La spécialité de Team 17 n'est pas d'innover, de foncer tête baissée à la recherche de l'évolution technologique: scrollings super-différentiels, textures mappées, son surround en relief mental, zooms, rotations d'écran ou je ne sais quoi... Le but de ces programmeurs qui collectionnent les hits depuis leur arrivée sur le marché, est de réaliser des jeux aux principes simples, mais à l'efficacité inébranlable: Project-X, Alien Breed, Super Frog ou plus récemment Body Blows, autant de titres qui illustrent magnifiquement cette règle. Overdrive n'y échappe pas.

TROIS BOLIDES QUI TOURNENT EN ROND

Plusieurs modes de jeux différents sont proposés dans Overdrive: le jeu à un joueur, l'entraînement sur un circuit au choix, la course contre la montre ou le duel contre un autre joueur humain en connectant deux Amiga avec un câble null-modem. Dans chaque mode, l'action est vue d'au-dessus, la caméra suit votre véhicule, et la route défile grâce aux scrollings multi-directionnels. Premier bon point, et pas des moindres: les scrollings sont parfaitement fluides, et surtout très rapides. La sensation de vitesse est bien rendue, le joueur serre les dents et angoisse sec à chaque virage.

Côté commandes, rien de plus simple une fois encore, votre voiture se contrôle à l'aide d'un joystick, bouton de feu pour accélérer, en arrière pour freiner; ou même avec un joypad Sega: un bouton pour accélérer, un bouton pour freiner. En mode "un joueur", vous affrontez 8 adversaires différents, mais seulement deux à la fois dans chaque course. Vous êtes lancé dans une compétition qui comporte 20 circuits dans des décors de 5 type: circuit de Grand Prix, ville, route de montagne, désert ou piste de 4x4. Chaque circuit forme une boucle, vous devez donc passer la ligne d'arrivée à plusieurs reprises.

En bas de l'écran, un tableau de bord vous permet de lire différentes indications (si vous trouvez le temps de lâcher votre véhicule des yeux pendant une seconde, ce qui n'est pas évident): un scanner du circuit pour repérer les virages, chrono du tour courant, temps record, nombre de tours restants, votre vitesse, et le niveau de carburant.

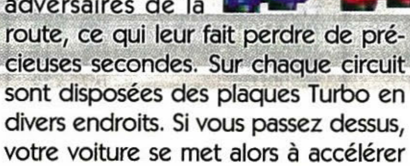


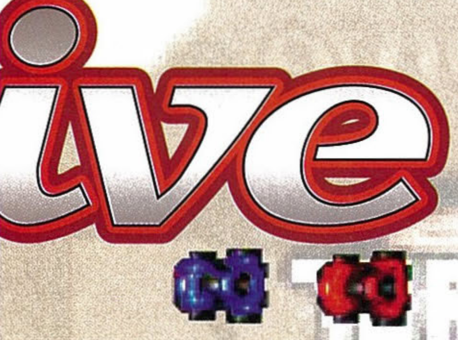






Les courses sont très violentes, les concurrents peuvent en effet se foncer dedans, tenter de faire sortir leurs adversaires de la route, ce qui leur fait perdre de précieuses secondes. Sur chaque circuit sont disposées des plaques Turbo en divers endroits. Si vous passez dessus, votre voiture se met alors à accélérer comme une folle, pendant quelques secondes. Les grands joueurs mémori-





seront donc à la fois la forme du circuit et les emplacements des turbos pour avoir une vitesse maximum tout au long du tour de piste.

Egalement placés sur la piste, divers bonus qu'il est vivement conseillé de ramasser: roues, clés à molettes, jerrican d'essence, volants. Chaque objet a une fonction propre: celui-ci augmente la durée de chaque turbo, celui-là améliore la conduite de votre voiture ou son adhérence sur la piste. Contrairement aux turbos, ces objets disparaissent une fois que vous passez dessus, il convient donc d'être le premier à les repérer.



A DEUX JOUEURS OVERDRIVE DEVIENT FABULEUX

Mais, bien sûr, c'est en mode deux joueurs, en connectant deux Amiga, même s'ils sont de série différente (500-600 ou 1200), qu'Overdrive est le plus passionnant. Sur la piste, les pilotes dirigés par l'ordinateur disparaissent, il ne reste plus que vous et votre adversaire de chair et d'os. Les deux joueurs sont alors lancés dans une compétition qui fera s'enchaîner les circuits, de façon aléatoire; au choix, la lutte se déroulera sur 5, 9 ou 13 circuits. En mode deux joueurs, je passerai volontiers des journées entières à affronter mes cousins, mes voisines, mes boulangères, mes bouchers et toute la population de ma rue. Impossible de s'arrêter, le plaisir de jeu pur, l'essence même





ZE CIRCUIT IN ZE DÉSERT

1: DOLLAR
Sa fonction est simple, il vous rapporte de l'argent. Important quand on sait que l'inscription à la course suivante est payante.

2: PNEU
Ramassez-le, et les capacités anti-dérapantes de votre véhicule seront grandement améliorées.

3: ESSENCE
Rien de plus logique, ce jerrican remplit votre réservoir d'essence, et vous permettra d'éviter la panne sèche plus facilement.

4: CLE PLATE
Très intéressante, cette clé augmente la durée des turbos, quand vous passez dessus.

5: VOLANT
Votre véhicule est, comme par magie, beaucoup plus maniable si vous récupérez ce magnifique volant.

6: SUPER BLASON OUAIS
Paf, le Dieu des grosses bagnoles, vous file un coup de sa baguette magique, et vous ne tombez plus en panne d'essence.

7: LES PLAQUES TURBO
Si vous touchez ces cercles, si vous roulez dessus, votre bagnole passe en mode turbo, elle trace, elle fonce pendant un temps limité.

8: LIGNE DE DEPART
En mode "un joueur", trois voitures s'alignent sur ces traces, deux dirigées par l'ordinateur. En mode "deux joueurs", il n'y a que vos deux véhicules qui s'affrontent.

Overdrive

Overdrive

CITY CIRCUIT

Good quality roads and reasonable conditions bring out the true handling characteristics of your vehicle.

LA VILLE

FOUR X FOUR CIRCUIT

This soft dust arena is the perfect environment for fast moving buggies and 4x4's

TUFF TYRES

LE CIRCUIT 4X4

ICE CIRCUIT

Racing around these snowy wastes can be very hazardous!

Maximum control required

PSIONIC

LA MONTAGNE

DESERT CIRCUIT

These dust-ridden dirt tracks are fast but littered with obstacles. Great for 4x4 and buggies!

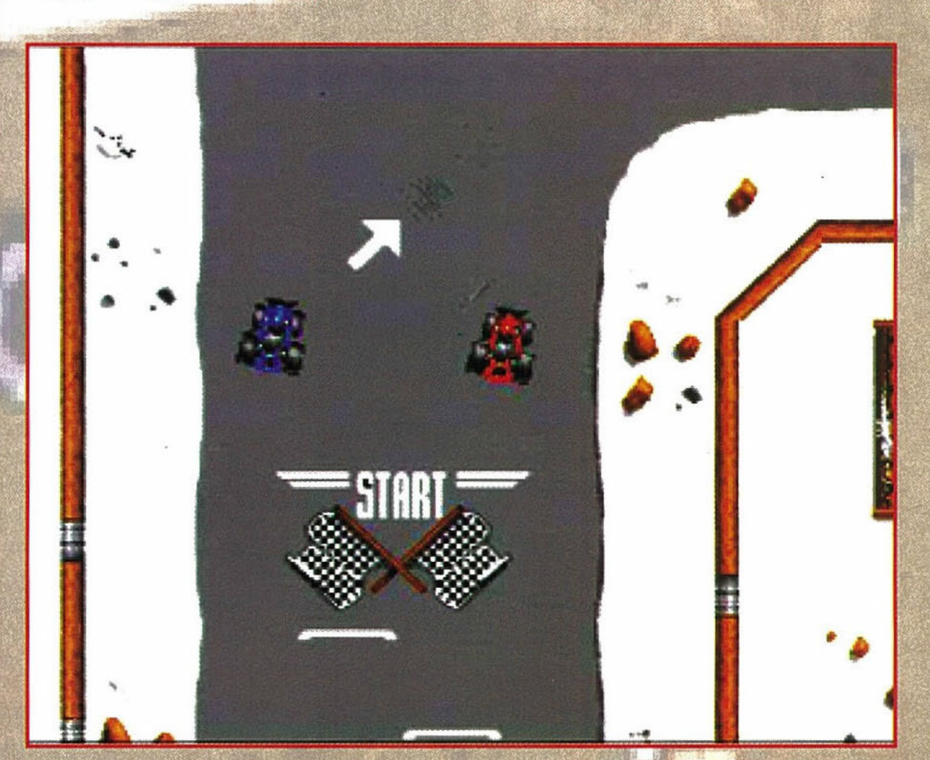
TURBO

LE DESERT

G.P.CIRCUIT

Slick surface makes your vehicle grip better and enhances acceleration.

LE CIRCUIT GRAND PRIX

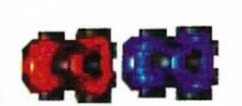


de l'amusement vous tombe sur le crâne, alors que vous pestez contre votre adversaire qui vient de vous faire une queue de poisson, et qui continue la course en hurlant de rire. Absolument génial ! A noter qu'il n'est pas obligatoire d'avoir deux exemplaires d'Overdrive pour jouer avec deux machines connectées, les joueurs se refilent les disquettes quand l'ordinateur le demande.

Il y a tout de même une ombre au tableau, un défaut présent dans Overdrive et qui pointe malheureusement souvent son nez sur Amiga: les temps de chargement sont un peu longs. C'est d'autant plus énervant, qu'ils font retomber la tension après chaque course. Il faudra attendre environ 50 secondes de chargement entre chaque circuit, le double si vous jouez à deux et que vous n'avez qu'une version d'Overdrive.



Si vous cherchez un jeu simple, bêtement éclatant, stressant et qui vous fasse hurler de rage et de bonheur devant votre écran, pas de doute, Overdrive va vous plaire. Depuis son arrivée à la rédaction, la moindre pause se transforme en compétition infernale d'Overdrive dans la salle des tests. **Seb.**



CINQ TYPES DE CIRCUITS DIFFERENTS

Les 20 circuits qui composent le jeu, sur lesquels vous ferez crisser vos pneus hargneusement, sont répartis en quatre catégories différentes: la ville, le cicuit 4x4, la montagne, le désert et le circuit de Grand Prix. Chaque catégorie dispose de ses difficultés propres: une bosse par ci, une plaque de verglas par là, et, bien sûr, de ses graphismes de fond.



La meilleure sélection de Logiciels Freewares et Sharewares

Une vraie mine d'or pour votre AMIGA



DISQUETTE AM 650
SIEGE OF THE BEAST : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devez disposez vos soldats sur un échiquier de manière à encercler le serpent qui y rôde, en évitant ses attaques.

DISQUETTE AM 651
BOUNDER : un excellent jeu de plateformes. Vous devez gravir les différents étages en vous jetant dans les trous mouvants.

DISQUETTE AM 652
CHESS : jeu d'échecs contre l'ordinateur.

DISQUETTE AM 653
DRIVE WARS : shoot em up en scrolling vertical dans lequel vous dirigez une disquette dont les ennemis snt micro-processeurs et souris. A vous de les exterminer.

DISQUETTE AM 654
NAUTILUS : jeu de labyrinthe sous-marin dans lequel vous devez récolter les jarres sans vous faire manger par les requins.

DISQUETTE AM 655
PIPELINE II : jeu du style Pipemania. Vous devez assembler des canalisations afin que l'eau arrive à destnation. Un grand classique.

DISQUETTE AM 656
SCUD BUSTER : jeu de stratégie dans lequel vous devez placer correctement vos troupes et détruire l'ennemi.

DISQUETTE AM 657
LEEDINGS : un clône de Lemmings. Les lutins de Lemmings sont ici remplacés par des boules, mais c'est d'une qualité exceptionnelle pour du shareware. A possèder absolument.

DISQUETTE AM 658
DOUBLE SQUARES : jeu de réflexion dans lequel vous devrez éliminer toutes les pièces du plateau de jeu par association de couleurs.

DISQUETTE AM 659
CONCENTRATIONS : classique jeu du style Mémory. Vous devez retrouver des cases par paires.

DISQUETTE AM 660
ABASE v1.33 : logiciel de gestion de base de données très ressemblant avec Superbase. Une excellente réalisation accompagnée d'une documentation abondante en Anglais.

DISQUETTE AM 661
EASY CALC v1.0a : un excellent tableur bénéficiant de toutes les options classiques des logiciels de son genre. Il bénéficie d'une aide en ligne et d'une importante documentation en Anglais.

DISQUETTE AM 662
SERENE 1 et SERENE 2 : deux shoot'emup en scrolling vertical dans le style de Xénon II.

DISQUETTE AM 663
SUPERCUBE : une bonne adaptation du jeu de Yathzé où vous pourrez jouer à plusieurs joueurs.

DISQUETTE AM 664
N.U : un excellent shoot em up en scrolling vertical très bien réalisé. A voir.

DISQUETTE AM 665
FIGHTING WARRIORS : un jeu de simulation de karaté très bien réalisé. Les graphismes sont assez bien réalisés et les animations fluides.

DISQUETTE AM 666
COLOUR IT v1.3 : un bon logiciel de coloriga plus particulièrement destiné aux jeunes enfants de 3 à 5 ans.

DISQUETTE AM 667
NUMPTY DUMPTY : un excellent petit logiciel pour commencer l'apprentissage de l'anglais aux jeunes enfants, par association de mots et de dessins.

DISQUETTE AM 668A et 668B
18TH HOLE : un bon jeu de simulation de golf. Vous rencontrerez les mêmes diffícvultés que sur un vrai térrain, le vent, les greens, les bunkers, etc... Attention ce jeu comporte 2 disquettes.

DISQUETTE AM 669
BOMB JACKY : un excellent jeu de plateau, très rapide, dans lequel vous dirigez un personnage qui doit ramasser toutes les bombes et les bonus qu'il rencontre sur son chemin. Une excellente réalisation.

DISQUETTE AM 670
TOWER : jeu de labyrinthe en 3D, dans lequel vous devrez découvrir bonus et lingots d'or qui vous permettront d'acheter à manger pour survivre. Jeu Français.

DISQUETTE AM 671
PRISONNIER : vous arrivez à vous évader de votre prison, mais une fois dans la cour l'alerte est donnée, dans la nuit on voit le halo du projecteur qui vous traque, évitez le si vous ne voulez pas vous faire tuer par le gardiens. Jeu Français.

DISQUETTE AM 672
CRAOKER : une bonne adaptation du célèbre jeu de café Frog, dans lequel vous devez aider une grenouille à traverser une route et une rivière en évitant les voitures et en flottant sur les troncs d'arbres.

DISQUETTE AM 673
THINKAMANIA v2.9 : classique jeu de mémory dans lequel vous devez retrouver divers motifs par paires.

DISQUETTE AM 674
TOP OF LEAGUE : vous tenez le rôle d'un manager de club de football, vous devrez gérer la sélection de l'équipe, le transfert des joueurs, etc...

DISQUETTE AM 675
DITRIS : nouveau clône de Tétris qui peut se jouer à deux joueurs simultanément.

DISQUETTE AM 676
NUMERIX : un excellent jeu de réflexion, un des meilleurs que nous ayons rencontré. En fait, ça ressemble fort au Scrabble à part qu'ici ça se joue avec des chiffres.

DISQUETTE AM 677
AMIGA-Q : adaptation du jeu du Solitaire. Vous devez sauter les pions un peu à la minière des dames jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un sur le plateau de jeu.

DISQUETTE AM 678
ELEVATION : vous dirigez un personnage qui doit gravir différents étages sans se faire écraser par les ascenseurs qui sont de plus en plus nombreux.

DISQUETTE AM 679
CRAZY SUE 1 et 2 : deux excellents jeux de plateformes d'une qualité exceptionnelle. A possèder absolument. Attention Crazy Sue 2 ne fonctionne pas sur 1200 et 4000.

DISQUETTE AM 684
FRUIT SALAD : un excellent jeu de plateformes dans lequel vous dirigez un personnage qui doit récolter des gemmes et éviter des tas d'ennemis. Superbe.

DISQUETTE AM 685
INVADERS II : un excellent jeu d'arcade, à posséder absolument.

ATTENTION :
Les logiciels présentés ci-avant ont été testés et fonctionnent sur A500, A500+, A600 et A1200.

Avis aux auteurs

Vous êtes passionnés de programmation, mais ne savez pas comment distribuer vos oeuvres... Dès aujourd'hui, dites vous qu'IFA est là pour vous aider... Nous vous proposons de distribuer vos créations soit en Freeware, soit en Shareware, soit en édition traditionnelle sous le label SOFTIFA. Vos logiciels seront ainsi prposés à des milliers d'utilisateurs AMIGA. Les Freewares et Sharewares seront proposés par le biais de notre catalogue tandis que les logiciels en édition sous le label SOFTIFA seront agrémentés d'un package professinnel et seront décrits sur nos parutions publicitaires dans les différents magazines dédiés AMIGA.

Matériel

Multikickstart pour A500	280 F
Multickickstart pour A600	350 F
Rom 1.3 ou 2.0	Nous contacter
Home Music Kit	450 F
Midi Interface	160 F
Souris Turbo	90 F
Alfamouse souris optique	350 F
Lecteur externe	595 F
Lecteur externe avec Blitz et antivirus	770 F
Lecteur interne	540 F
Lecteur externe HD	1250 F
Extension 1,5Mo A500	900 F
Extens. Thruport 1Mo A500	499 F
Extension 512Ko A500	270 F
Extension 1Mo A600	490 F
Extension 4Mo A1200	1990 F
Scanner 64 n.g.	1290 F
Horloge A1200	190 F
Alimentation	450 F
Autres produits	Nous contacter

25 Francs la disquette
6 commandées
-
la 7ème gratuite

Si votre commande dépasse 300 Frs vous recevrez en cadeau le T-Shirt du club IFA

Bon de Commande à retourner à IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11)

Je commande :

....

....

....

....

Disquettes Domaine Public AMIGA : 25 Frs pièce
6 disquettes commandées = la 7ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande
Frais de port matériel :40 Frs par commande
Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

Je désire recevoir :
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres)
pour : O Amiga O PC et Comp. O Atari O Macintosh JOYNOV93

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables avec photo (contre 10 Frs en timbres)

Nom .... Prénom ....
Rue ....
Code Postal .... Ville ....

TEST AMIGA

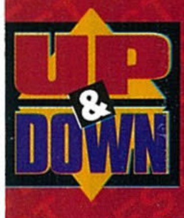
SORTIE SIMULTANÉE AMIGA ST ET PC



EDITEUR: KONAMI/ GAMETEK



GRAPHISME	13
BRUITAGE	13
MUSIQUE	15
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	18
DUREE DE VIE	19
ORIGINALITE	18
GLOBAL	92%



▲ La richesse de ce logiciel est phénoménale. Il sera possible de jouer des mois et des mois avant de s'en lasser. Connaissant la réputation de perfectionnisme de David Braben, il va falloir tenir 5 ans en attendant un hypothétique Elite 3.

▲ Le jeu tient sur une disquette et s'installe directement dans la mémoire (pas d'accès disque). Il faut dire qu'Elite 1 sur BBC tenait sur... 32 Ko !

▼ Le graphisme est parfois un peu tristounet.

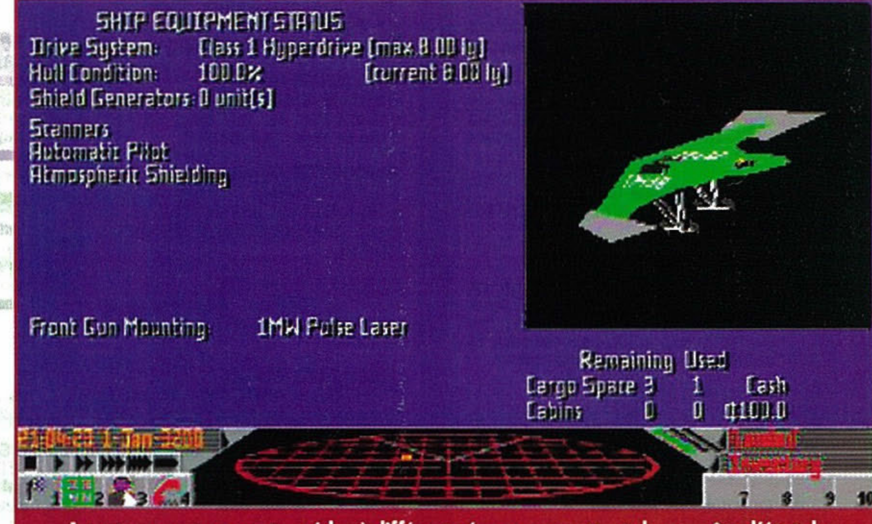
FONCTIONNE SUR TOUS LES AMIGA



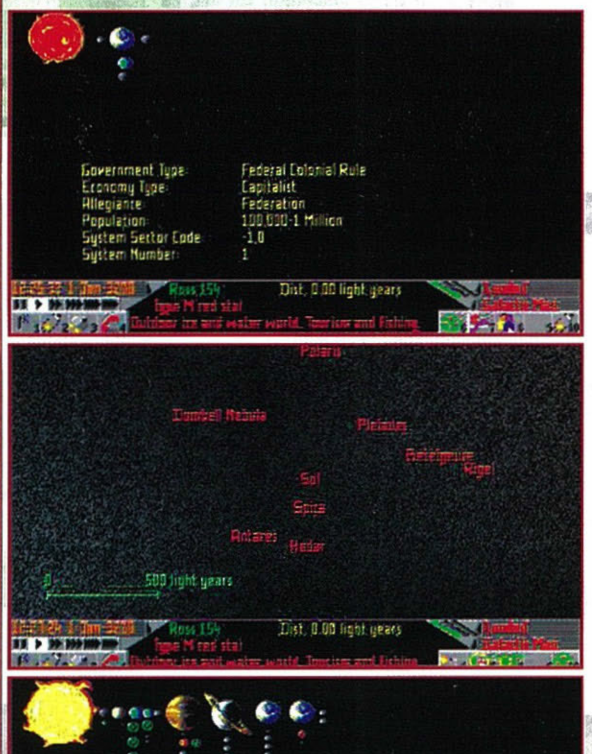
Cent millions de planètes.

Puf! Avec Elite 2 s'achève un épisode haletant. David Braben, le génial programmeur de Elite, mais aussi de Revs et de Virus entre autres hits, travaille depuis bien longtemps sur la suite de Elite. Elite II, on en parle dans la presse depuis 5 ans, et le problème, c'est que David Braben, programmeur enthousiaste, a montré les ébauches de Elite 2 à tous ses potes programmeurs admiratifs. Du coup, on assiste à la sortie quasi simultanée de deux jeux vraiment semblables: Privateer et Elite 2. Le mois dernier, je comparais Privateer à Elite 1. En terme de jeu, c'est exact, mais en ce qui concerne le scénario, la ressemblance avec Elite 2 est plus qu'étonnante. Dans Privateer, vous héritiez du vaisseau spatial de votre grand-père. Dans Elite 2, vous héritez du vaisseau de votre grand-père. Qui a copié sur qui? J'aurais tendance à accorder le bénéfice du doute à Elite 2, puisque le jeu est en chantier depuis 5 ans. Cela dit, entrons gaiement dans le vif du sujet, sujet énorme s'il en est, puisque Elite 2 est un jeu gigantesque. Pour l'anecdote, sachez que 100 millions de planètes peuvent être explorées ! Naturellement, personne ne vous demande d'aller partout, et de toute façon, vu la qualité du scénario, vous aurez autre chose à faire. Dans Elite 2, on se retrouve dans un monde dirigé par deux forces: d'un côté les "gentils" (marchands, keufs, mineurs), et de l'autre les pirates, trafiquants et autres Targoïds. Vous, vous vous retrouvez au milieu de tout ça avec un vaisseau assez pourri, et devez survivre. Voilà, en route pour l'aventure, vous pouvez acheter des marchandises sur votre base de départ et partir au petit bonheur, afin de les revendre au plus offrant. Enfin, "au petit bonheur" n'est pas à prendre au pied de la lettre, car grâce à l'ordinateurde bord, vous pourrez connaître les besoins et ressources de chaque planète ou base explorable.

Suivant la nature des marchandises, il faudra disposer de tel ou tel type de vaisseau et, mieux encore, le temps influera sur les fruits et légumes, qui pourriront pendant les longs trajets. Toutefois, le commerce n'est pas le plus important de l'affaire, car E2 permet aussi d'accéder à un menu de missions. Celles-ci, différentes suivant l'endroit où l'on se trouve, permettent de livrer du matériel à tel ou tel endroit, mais aussi de transporter des passagers ou d'éliminer des pirates. Comme dans Elite 1, on retrou-



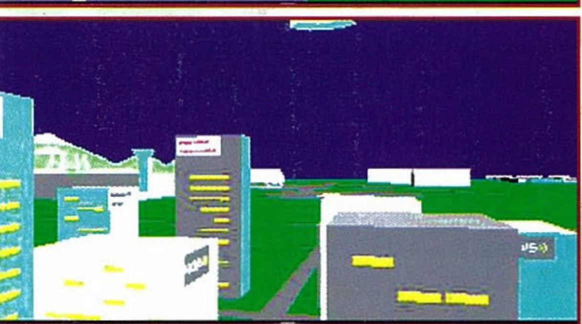
A tout moment, on peut accéder à différents écrans permettant de connaître l'état de son appareil et son statut ("clean", "fugitive", etc.).



Avant de se rendre sur une planète, il est important de consulter la banque de données, afin de savoir si le monde est politiquement stable. On retrouve là le même système que dans Elite 1 et ses célèbres mondes anarchistes. On pourra aussi connaître les denrées les plus importées et les plus exportées, ce qui est indispensable pour rentabiliser les transports commerciaux.

IER ELITE II









Comme il se doit, le jeu commence par une séquence d'introduction animée.

DU MAPPING SUR PC

A l'heure actuelle, nous ne savons rien de la vitesse d'affichage d'Elite 2 sur PC, mais en revanche, il est certain que le jeu bénéficiera de la technique du mapping, c'est-à-dire que les objets 3D (appareils, bâtiments) seront rehaussés de textures. Dommage que le jeu reste en 320 x 200 points. Un effort aurait dû être fait au minimum en ce qui concerne l'affichage des caractères. Pour me consoler, je me dis que si Elite 2 avait été aussi beau que FS5, je n'aurais pas pu continuer à mener une vie normale.

PREVIEW PC



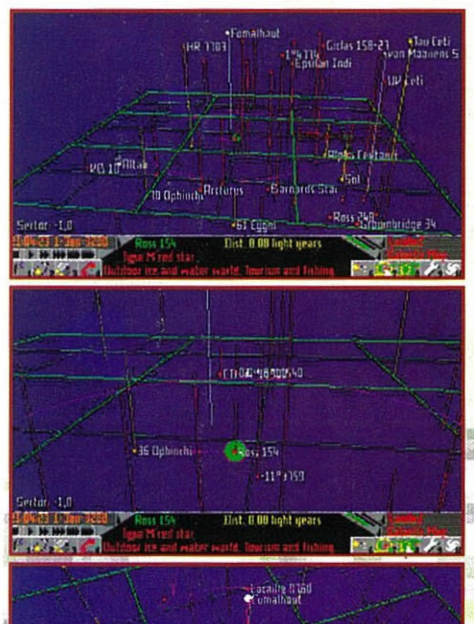




ve le principe de fichier de la police dans lequel vos actions sont consignées.

HALTE ! POLICE !

Au début du jeu, vous êtes "neutre", mais si vous vous amusez à transporter des marchandises illicites (armes, animaux vivants, esclaves, drogue, etc), l'ordre sera donné aux autres vaisseaux, et principalement aux "fer de lance" de la police, de vous tomber dessus. Dans ce cas, vous serez bien accueilli dans certains mondes, et pourchassé dans d'autres. Vu comme ca, Elite 2 ressemble beaucoup à son illustre ancêtre, mais de nombreuses subtilités rendent le jeu plus attrayant. D'une part, il sera possible de communiquer avec les bases ou autres vaisseaux -par exemple, pour demander de l'aide en cas d'attaque-, mais aussi de "magouiller". Par exemple, si une base vous refuse l'accès en raison de votre casier judiciaire, vous pourrez essayer de marchander pour obtenir un sésame. Mieux encore, il sera possible, lorsqu'on vous demande de payer une taxe, de faire des dons à des "bonnes oeuvres", afin de faire baisser vos impôts. Par rapport à Elite 1, le nombre d'options est à chaque fois énorme: près de 40 vaisseaux différents peuvent être achetés, plus d'une trentaine de marchandises itout, et je ne parle pas du nombre de gadgets que vous pouvez rajouter à votre engin pour l'améliorer. Si vous ne voulez ni commercer, ni remplir des missions, vous pourrez aussi faire de l'extraction de minerai près des météorites. Pour cela, on s'approche avec un laser de mineur, on fait éclater la roche, et on la récupère avec le rayon tracteur adéquat. Naturellement, on peut à tout moment faire tout ou partie des modes de jeux proposés.
On peut très bien envisager, par exemple, de prendre des marchandises et de les amener, à Diso.



La carte entièrement vectorisée, peut être visualisée sous tous les angles. Un zomm permet de s'y retrouver.

On en profite alors pour se connecter au réseau, afin de choisir une mission de transport de passagers vers Diso (sur le chemin, pourquoi pas) et pendant qu'on y est, on profitera du voyage pour explorer un ou deux coins. En tout, une vingtaine de "métiers" peuvent être exercés. Cependant, la grande surprise de E2 vient surtout des planètes, qu'il est désormais possible de survoler. Celles-ci, agrémentées de villes et de bases (plusieurs par planète), rajoutent à la véracité de la partie. Le graphisme, proche de FS4, est impressionnant de réalisme, et une fois sur place, les options là aussi sont fort nombreuses. Par exemple, il est possible de discuter avec les personnages (via le réseau et non pas en se baladant à pied, faut pas exagérer).

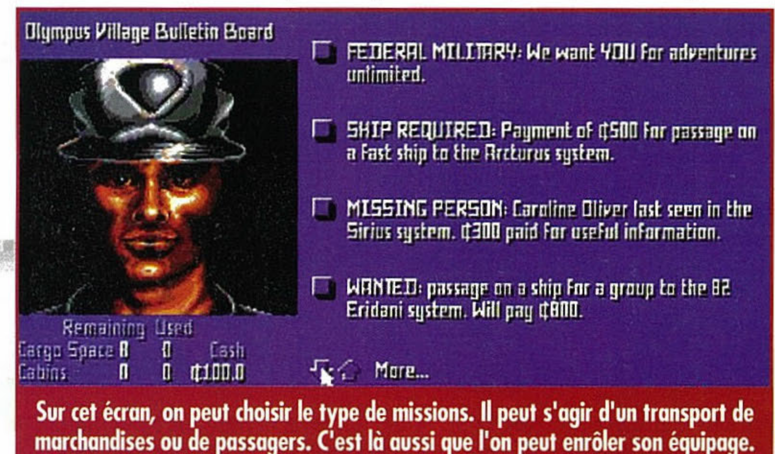
QUESTIONNAIRE A CHOIX MULTIPLE

A chaque fois, une dizaine de questions-réponses permettent de cerner la personnalité de l'interlocuteur. C'est important, car si vous transportez un individu recherché par l'une des deux forces, vous passerez pour un traître à ses yeux. En l'air, les combats sont nombreux et similaires à ceux de Elite 1, mais plus beaux et mieux gérés. A tout moment, il sera possible de contacter les engins volants dans votre secteur, afin de les appeler à l'aide. Pour le reste, on retrouve les options qui faisaient la joie de Elite 1: les escapes pods (capsules de secours), saut galactique, brouillage de missiles, etc. But final du jeu: devenir Elite, comme votre grand-père. Graphiquement, la chose est relativement simplette, dans la lignée de Epic, mais qu'importe, le jeu est à tel point fascinant, qu'on pardonne tout. Côté ergonomie, rien à dire, d'autant que le superbe radar d'Elite 1 (le meilleur vu jusqu'à ce jour, dans les jeux de ce type) est toujours au rendez-vous. La musique (des morceaux classiques de choix) peut être configurée, afin de choisir ses airs de prédilection. Bien entendu, l'atterrissage sur les bases se fait avec "Le beau Danube Bleu", comme dans 2001 et Elite 1. Bref, voilà un jeu dont vous n'êtes pas près de vous lasser. Et bonne nouvelle, il tourne sur tous les Amiga. Naturellement, c'est plus rapide sur 1200, mais en enlevant un ou deux détails à l'affichage (nuages, par exemple), le produit reste excellent sur toutes les machines. Cinq ans d'attente sont enfin récompensés. Merci M'sieur Braben!

Moulinex



Le survol des planètes, est un plus indéniable de Elite IILà aussi le graphisme diffère suivant le monde exploré.



Sur cet écran, on peut choisir le type de missions. Il peut s'agir d'un transport de marchandises ou de passagers. C'est là aussi que l'on peut enrôler son équipage.



Le menu d'option permet de régler le niveau d'affichage et de régler sons et musiques.



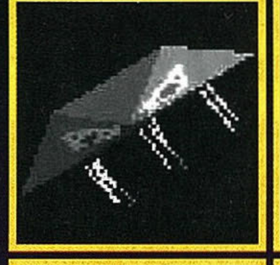
LES BASES

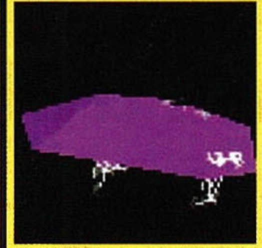
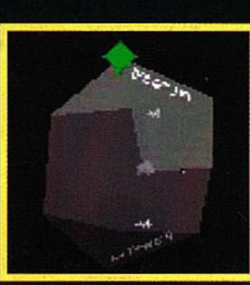
Dans l'espace, on rencontre de nombreuses bases bénéficiant d'un graphisme différent. L'atterrissage n'y est pas évident, lorsqu'on ne dispose pas d'un pilote automatique.

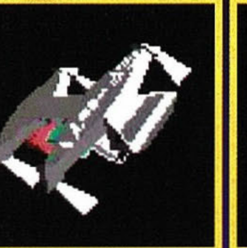
FRONTIER ELITE II

PRES DE QUARANTE VAISSEAUX !

Le vaisseau hérité de votre aïeul, un modeste Cobra MKIII, se fait vieux, et pour survivre dans ce monde, vous devrez faire rapidement l'acquisition d'un nouvel engin. Le choix ne manque pas, et suivant votre personnalité et vos aspirations, vous pourrez opter pour un chasseur ou un transporteur. Bien entendu, à condition que vous en ayez les moyens, vous pourrez à tout moment changer d'appareil, mais attention, la disponibilité des engins varie suivant le lieu d'achat et les fluctuations du marché. Grande nouveauté, certains engins nécessitent que l'on engage du personnel.

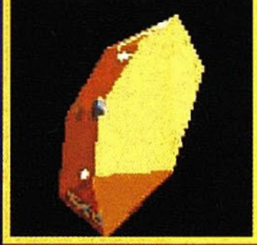
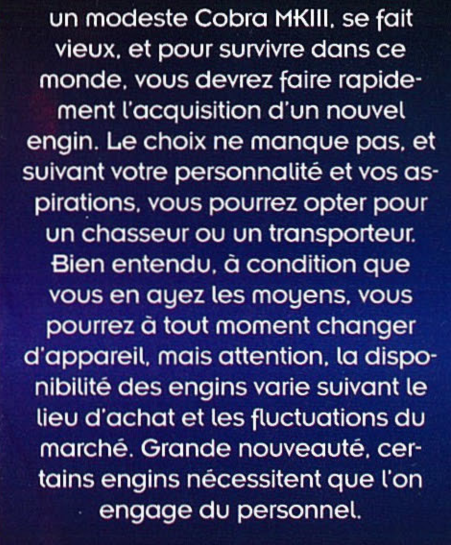
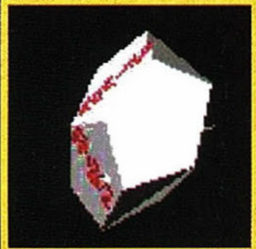


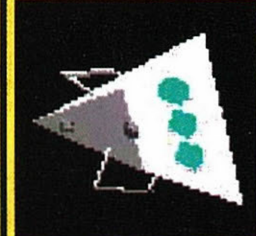
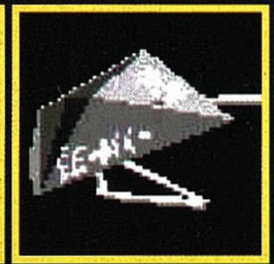


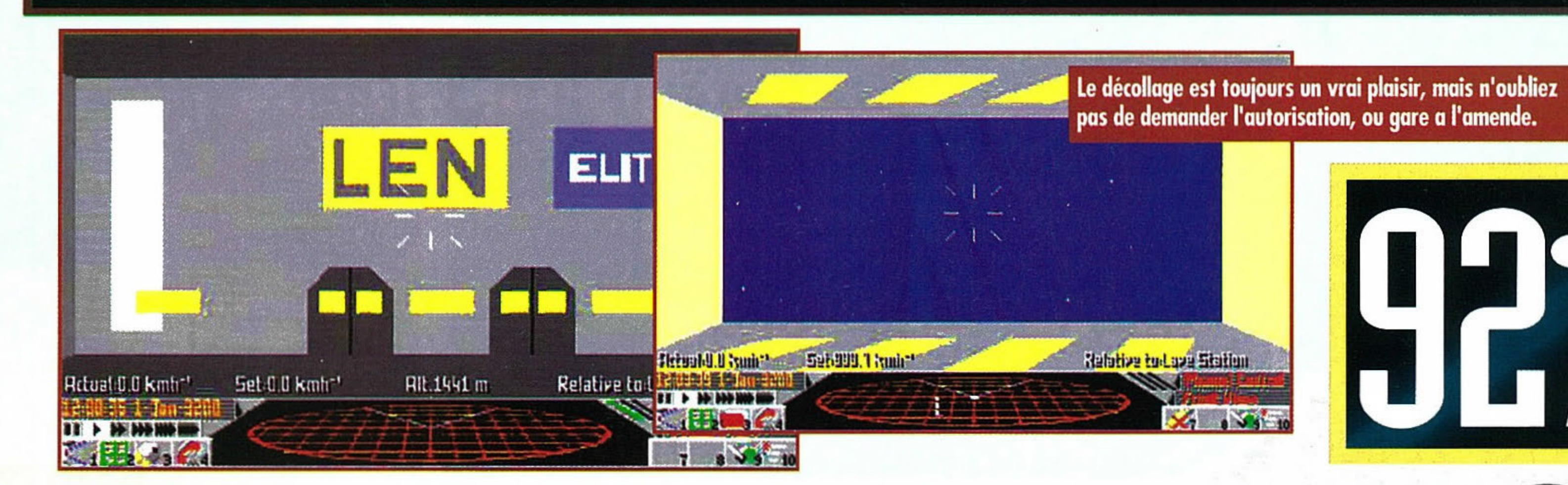






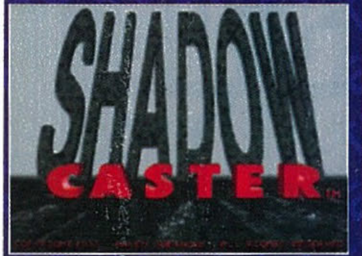




Le décollage est toujours un vrai plaisir, mais n'oubliez pas de demander l'autorisation, ou gare a l'amende.

92%

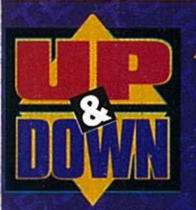
TEST PC



EDITEUR ORIGIN



GRAPHISME	18
BRUITAGE	17
MUSIQUE	14
ANIMATION	18
ERGONOMIE	17
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	17
GLOBAL	92%



▲ L'idée des métamorphoses est riche et évite la platitude des personnages "heroic-fantasy" classiques.
▲ L'action est frénétique : les niveaux regorgent de monstres à buter ; quand il ne se passe rien, attendez-vous au pire !
▲ La méga-vue occupant 80 % de l'écran, quelle trouvaille !
▲ Dieu que c'est beau ! Les salles sont merveilleusement texturées, et les monstres remarquablement bien animés. Que demande encore le peuple ?
▼ La musique n'est pas aussi marquante que celle de Underworld 1 et devient même, parfois, carrément crispante.
▼ L'interface est curieusement peu confortable. La fréquence et la durée des combats requièrent des doigts d'acier.

CONFIG. MINI: 386 SX 16

Shadowcaster

Le meilleur d'Ultima Underworld

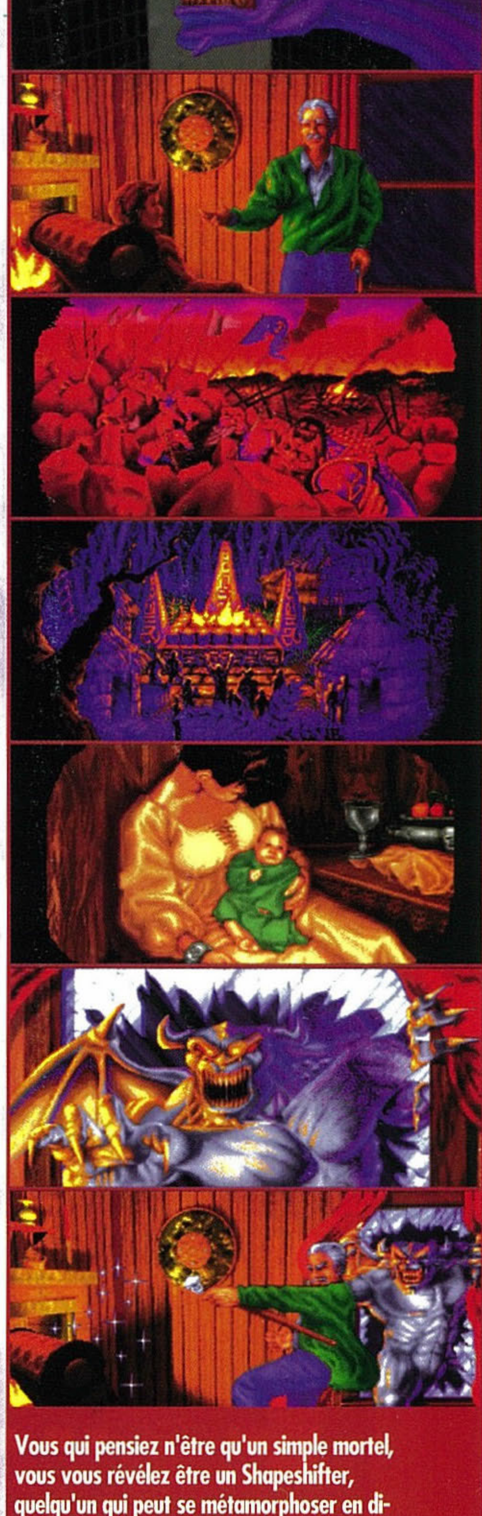
Après Privateer, on croyait devoir attendre un an ou deux avant de voir le prochain Origin. C'était mal connaître la société de Richard-Lord British-Garriott qui, grâce au/à cause du rachat par le géant Electronic Arts, semble désormais avoir un cahier des charges particulièrement rempli. S'il ressemble étrangement à Ultima Underworld, il ne faut pas se leurrer, ShadowCaster est un jeu d'action pur et dur. C'est d'ailleurs, me semble-t-il, le premier jeu à la Wolfenstein 3D se déroulant dans un univers médiéval-fantastique. Et ça risque d'être la référence en la matière pendant longtemps.



EXPLORATION ET BASTON

L'idée de base est particulièrement originale et permet de ne pas sombrer dans la banalité la plus plate de l'"heroic-fantasy" (magicien, voleur, etc.) : vous incarnez en effet Kirt, un homme pas tout à fait comme les autres, puisque doté du fabuleux pouvoir de métamorphose. Mais ce pouvoir, justement, vous devez le mériter en bravant tous les dangers à travers de nombreux niveaux. C'est ainsi que vous "gagnerez" une à une vos six formes : Maorin, un homme-chat, Caun, un lutin, Opsis, une sorte de beholder, Kahpa, un batracien amphibien, Ssair, un dragon volant, et Grost, un homme de pierre, lointain cousin de La Chose un des Quatre Fantastiques de Marvel. Chacune de vos formes possède des facultés particulières, qu'il vous faudra utiliser avec discernement, en temps et en heure, avant l'ultime affrontement avec Veste, le grand méchant de l'histoire. La plus étonnante est certainement la nature d'amphibien de Kahpa. Certains niveaux ne sont "atteignables", en effet, qu'en plongeant sous l'eau. Eh oui,





Vous qui pensiez n'être qu'un simple mortel, vous vous révélez être un Shapeshifter, quelqu'un qui peut se métamorphoser en diverses créatures. Poursuivi par le maléfique Veste, vous devez faire face à votre destin...

caster

et de Wolfenstein 3D.







vous avez bien lu, il se passe également des tonnes de choses sous l'eau. Et vous vous retrouverez bloqué, un moment ou à un autre, si vous n'allez pas voir en bas ce qui s'y passe. Si ShadowCaster est, avant tout, un jeu d'action, son système de jeu emprunte beaucoup d'éléments aux jeux de rôles. Deux caractéristiques sont ainsi prises en compte : la "puissance", qui vous permet de vous transformer, de garder une forme et d'utiliser les facultés spécifiques de cette dernière ; et la "vie" qui vous permet de... rester en vie (bah oui !). Le niveau de ces caractéristiques montera au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, grâce à l'expérience acquise et représentée par le score obtenu dans chacune des formes. Vous pouvez ainsi développer telle ou telle forme au dépend des autres. Vous disposez, en outre, d'un auto-mapping fort bien conçu pour vous situer dans les niveaux parfois gigantesques. Pratique pour repérer les passages secrets oeuvrés par quelques sombres mécanismes ! Mais on est ici encore bien loin des codes et des énigmes à la Underworld, il suffit généralement d'utiliser un objet spécifique que vous aurez trouvé, si vous avez bien fait le tour du

MEGASTAR joystick





1. Barre d'altitude : en cliquant tout en haut ou tout en bas, vous plongez/remontez à la surface quand vous êtes dans l'eau, ou montez/descendez en vol.
2. Niveau de puissance : permet de se transformer, de garder une forme et d'utiliser les facultés particulières de celle-ci.
3. Boussole : pour ne pas perdre le nord.
4. Niveau de vie : quand y'en a plus, vous êtes mort !
5. Diamant de taille : pour réduire la taille de la fenêtre graphique.
6. Portrait de la forme activée : no comment !
7. Diamant de taille : pour augmenter la taille de la fenêtre graphique.
8. Diamant d'altitude : vous signalez votre altitude actuelle.
9. Fenêtre graphique : peut aller de 30 à 80 % de l'écran.
10. Inventaire : vous pouvez porter au maximum huit objets par forme.
11. Inventaire général : pour voir tous les objets portés par toutes les formes.
12. Options : pour accéder aux sauvegardes/chargements, son, niveau de difficulté, etc.
13. Auto-mapping : pour se repérer dans les lieux traversés.
14. Icônes de combat/facultés : dépendent de la forme activée ; ici, main droite, main gauche, saut, coup de pied.
15. Icônes de facultés : dépendent de la forme activée ; ici, les différentes formes que vous pouvez prendre.
16. Barre de messages : pour que vous sachiez ce que vous faites.

Shadowcaster



propriétaire. De même, les textes ont été réduits au maximum et servent uniquement à vous faire sentir que vous n'êtes pas "seul dans cette galère" : votre grand-père vous prodiguera conseils et instructions tout au long de votre quête ("Retrouve et restaure l'arbre de la vie dans les mines !", "Va dans le hall des Ssair et jette la table d'eau dans l'acide !", etc.). La règle du jeu est donc simple : exploration, progression, combats. Je vous l'avais dit, que c'était un jeu d'action ! Le score et les quatre niveaux de difficulté (de wimp à hero) sont là pour en témoigner.

DES ÉCRANS À TOMBER PAR TERRE

L'interface de Shadow ressemble, trait pour trait, à celle d'Underworld. Une fenêtre graphique 3D est cernée d'icônes en tout genre. Les déplacements s'effectuent avec le bouton gauche de la souris, et les combats, avec le bouton droit. A ce titre, si le système a prouvé son efficacité dans Underworld, il est beaucoup moins confortable dans ShadowCaster, entièrement basé sur les combats. Il faut parfois s'y prendre avec les deux mains, pour ne pas voir son majeur subir une crampre comme il n'en a jamais connue. Quelques innovations mineures, comme la barre d'altitude qui vous permet de plonger sous l'eau ou de remonter à la surface, ou encore de régler l'altitude de vol d'Opsis et de Ssair. Mais ShadowCaster réserve une surprise de taille aux blasés : la fenêtre graphique peut, en effet, devenir une "méga-vue" occupant 80 % de l'écran. La barre d'icônes se retrouve donc reléguée sur le côté, tandis que la fenêtre graphique offre à vos yeux ébahis, la splendeur de son contenu. On en prend plein la tronche, des décors et autres monstres. Les niveaux sont gigantesques et regorgent de salles toutes plus impressionnantes de beauté les unes que les autres. Les textures employées sont d'une finesse et d'une variété à toute épreuve : lierre, briques, tentures, boue, lave... De nombreux éléments en relief renforcent la profondeur de la perspective et améliorent le réalisme : statues, arbres, colonnes, etc. Enfin, des effets spéciaux tels que la brume ou la vue brouillée sous l'eau, laissent une impression inoubliable. Enfin un jeu où l'on s'y croit complètement! Les monstres, quant à eux, bénéficient d'un soin tout particulier. Eclectiques, somptueusement animés, ils vous glaceront le sang, dès leur apparition : des classiques dragons et magiciens, aux fraises des bois carnivores et autres squelettes qui semblent inoffensifs tant que vous ne vous approchez pas trop près. A 80 %, quand un monstre surgit, croyez-moi, il y en a plus d'un qui sursaute. Cette méga-vue est certes réservée aux machines les plus puissantes (486), mais grâce à ID Software (les créateurs de Wolfenstein 3D) qui a conçu le moteur 3D, l'animation garde une fluidité et une rapidité hors du commun. Seuls quelques accès disques perturbent de temps en temps la frénésie des déplacements, mais rien de bien grave quand on voit ce qu'il y a à l'écran. Néanmoins, s'il fallait critiquer ShadowCaster sur un point, c'est du côté sonore qu'il faudrait "regarder". La musique, en l'occurrence, loin pourtant d'être de mauvaise qualité, est particulièrement répétitive et, disons-le, crispante. Ah, comme il est loin le thème si entraînant de Ultima Underworld 1 ! De même, l'absence de voix digits -présentes habituellement dans les précédents jeux Origin- se fait particulièrement sentir. Heureusement, l'ambiance est remarquablement servie par les effets sonores, cris des monstres, bruits des sorts...

Enfin, une fois n'est pas coutume, ShadowCaster le jeu, est beaucoup plus réussi que sa présentation quelque peu "faiblarde". Remarquez, il vaut mieux un bon jeu et une mauvaise présentation, que le contraire. Quand on voit l'originalité, l'intérêt et l'ampleur de ce qui suit, on se dit que ShadowCaster jette bien de l'ombre sur les autres productions actuelles...

CALOR



ShadowCaster Vs Ultima Underworld

Si, au premier abord, les profanes peuvent croire que ShadowCaster n'est qu'un "Underworld" de plus, dès les premières minutes de jeu, ils s'apercevront très vite de leur erreur. ShadowCaster est un jeu d'action pur et dur. Il y a évidemment un semblant de scénario, quelques énigmes, mais rien de bien comparable à son "cousin souterrain". Ici, pas de dialogue, on bute tout ce qui bouge, pas quinze milliards de solutions, il n'y en a qu'une : on traverse les niveaux, on ramasse les objets, on passe au suivant. A ce titre, il ressemble davantage à un Wolfenstein 3D/Spear of Destiny. En fait, c'est un jeu pour grosbills en puissance. Preuve en est que moi qui me croyais hors de tout soupçon, je dois avouer que je "préfère" ShadowCaster. Hem..

Galerie de portraits

KIRT
C'est vous ! Vous avez l'air normal comme ça, mais en fait, vous faites partie d'une mystérieuse civilisation-les Gens-, qui a le don de se métamorphoser en consommant la puissance. En combat, Kirt peut sauter et donner des coups de pied.

MAORIN
Sorte de chat géant d'1,80 m et de 200 kg, avec six pattes. Très véloce, il peut sauter, mais également endurer et causer plus de blessures physiques. Il dispose également d'une "vue de chat" lui permettant de voir des choses cachées. Par contre, il a horreur de l'eau.

CAVN
Peu résistant, il a, par contre, la faculté de guérir beaucoup plus rapidement. Il peut sauter et dispose d'un pouvoir de guérison qui permet de transformer la puissance en vie, en plus de six autres pouvoirs pratiques (créer de la lumière, marcher à pas furtifs, etc.).

OPSIS
Sorte d'orbe flottant avec un unique oeil et des tentacules (un beholder, quoi !). Peu résistant, il dispose de nombreux pouvoirs : engendrer un vent froid qui fait fuir, ralentir le temps, lancer des boules de feu, etc., le plus redoutable étant "la mort du temps" qui tue en un seul coup.

KAHPA
Sorte de grande grenouille verte avec des membres palmés. Très résistant, il peut respirer sous l'eau et maîtrise parfaitement le combat bras/nageoire. Il peut, en outre, envoyer des chocs électriques et soniques redoutables dans l'eau.

SSAIR
Ssair est une sorte de dragon volant rouge avec une queue pointue. Il se bat à la fois avec ses pattes griffues et sa redoutable queue. En outre, il peut également cracher une terrifiante vague de feu imparable. Ssair est très utile au groupe, c'est lui qui s'occupe des merguez.

GROST
Sorte de géant de pierre. Très puissant, il peut enfoncer les pans de mur d'un seul coup de poing. Il résiste à peu près à toutes les attaques physiques et ne craint pas les grandes chaleurs. Enfin, il peut créer un tremblement de terre meurtrier en frappant du pied et pétrifier ce qu'il touche.

Shadowcaster

LES RUINES

LE PASSAGE SECRET AU TEMPLE.

LES RUINES DANS LE BROUILLARD.

LA SALLE DU TRONE DU TEMPLE.

LE TEMPLE.

LES BAS FONDS DU TEMPLE.

LE NIVEAU DE LUNE DU TEMPLE.

LES CAVES DU TEMPLE.

LES MINES.

LA MINE AUX ARAIGNÉES.

LA CAVERNE D'ACIDE.

LE GRAND BLEU.

LE HALL DES SSAIRS.

LA GROTTE DE LAVE ET DE BOUE.

LA GROTTE DE LAVE ET DE BOUE.

LE GRAND ROUGE.

LE MONDE DE VESTE.

LE MONDE DE VESTE.

LE MONDE DE VESTE.

LE MONDE DE VESTE.

Tous les niveaux

Si cela ne tenait qu'à moi, je vous aurais mis tous les plans (ça fait genre "j'ai fini le soft"), mais je ne veux pas vraiment me fâcher avec Origin/Electronic Arts... Vous m'excuserez donc.

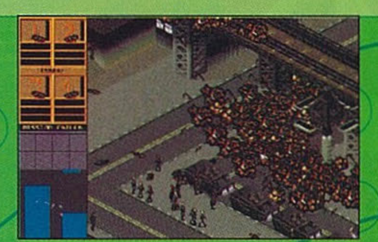


PROCHAINE CIBLE: L'AMÉRIQUE.



"Syndicate™... C'est beau comme tout, très prenant et, surtout, hyper original." Joystick PC-90% AM-89%

"Syndicate est le genre de jeu que je rêvais trouver sur Micro" Generation 4 PC-94% AM 94%







Aujourd'hui, de l'Alaska à l'Argentine, les villes du continent américain ne sont plus sous votre contrôle. En tant que chef d'un puissant syndicat, vous devez faire le nécessaire pour que la population révoltée rentre dans le rang, avant que vos ennemis et les organisations rivales ne puissent opérer dans les villes et prendre le contrôle d'un continent américain chancelant.

Pour vous assister dans ces 21 nouvelles missions, vos chercheurs ont développé toutes sortes d'armes et de gadgets délicieux, qui vous aideront certainement à affronter la dépravation qui règne au coeur des cités.

Un nouvel écran de protection fascinant vous permet de projeter un hologramme faisant passer vos agents pour des citoyens ordinaires. Ils peuvent ainsi se mêler à la foule sans être remarqués, pour sortir leur artillerie au dernier moment et tirer sur tout ce qui bouge. Une nouvelle balise radio leur permet également de déclencher une attaque aérienne pour débarrasser des secteurs entiers des agents ennemis qu'ils n'ont pas envie de traquer. Après tout, nous sommes en Amérique...

De plus, une option de réseau permet à 8 joueurs de s'affronter au cours de missions multi-joueurs spécialement développées.

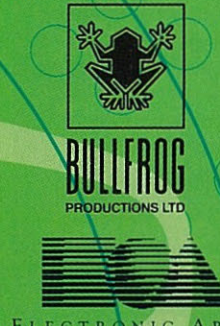
Vous pourrez ainsi essayer avec vos amis/ennemis toutes les stratégies possibles pour vous anéantir joyeusement les uns les autres...

Syndicate....American Revolt.™

Le futur sera encore plus sombre.

AMERICAN REVOLT
SYNDICATE DATA DISK





ELECTRONIC ARTS

EA DIRECT Ce jeu sera disponible chez votre vendeur habituel. Toutefois, si vous recontrez des difficultiés à vous le procurer, contactez directement Electronic Arts au: 72-17-07-83

Distribué par : Electronic Arts S.A., 12 rue du Chateau d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or.

STREET FIG

TEST PC

DISPONIBLE SUR :
ATARI ST • AMIGA



EDITEUR
US GOLD











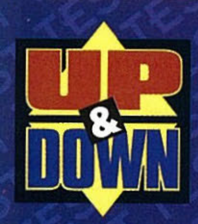






- S.BLASTER
- S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32 SOUND SOURCE

GRAPHISME	17
BRUITAGE	14
MUSIQUE	12
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	12
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	11
GLOBAL	77%



▲ Les graphismes, que ce soit pour les décors ou pour les personnages, sont absolument superbes, hauts en couleurs et fins à souhait. Les puristes retrouveront l'ambiance du Street Fighter 2 version arcade.
▼ Le scrolling est saccadé, les yeux en prennent un coup à chaque fois qu'un personnage atteint le bord de l'écran.
▼ Les animations des personnages sont beaucoup trop lentes, pas assez fluides, quel dommage.

CONFIG. MINI: AT 80286 12Mhz (80386 20Mhz conseillé).

LE MONDE SELON STREET FIGHTER II



ZANGIEF

Sacré morceau ce Zangief, presque un géant. Les coups pratiqués par Zangief sont très inspirés du catch. Notre Russe monstrueux prendra donc un malin plaisir à sauter à pieds joints sur ses adversaires, ou à tourner sur lui même, bras bien tendus pour éclater tout ce qui bouge.



DHALSIM



Dhalsim pratique le Yoga depuis sa plus tendre enfance, un yoga quelque peu particulier, bien loin des séances de relaxation pour jeune cadre dynamiques, un yoga qui lui permet d'allonger ses membres pour frapper ses ennemis à distance. Vous affronterez Dhalsim en Inde, bien sûr.



CHUN LI

Seule demoiselle de la bande, Chun Li la Chinoise n'en est pas moins redoutable, une vraie peste. Fine, vive et rapide, Chun Li est spécialisée dans les sauts acrobatiques, dans les vas-y que je tourne la tête en bas et que je te balance mes pieds à la tronche.



HONDA



Malgré son prénom Franchouillard, Edmond vient bien du Japon, c'est même un grand champion Sumo, je vous laisse donc imaginer sa corpulence. Malgré cela Edmond Honda est d'une souplesse étonnante, il vole carrément.



RYU



Saleté de crâneur ce Ryu, il ne s'intéresse à rien d'autre qu'à la baston, son seul but et de se battre, de rencontrer de nouveaux adversaires et de leur foutre sur la gueule. Par on ne sait quelle magie, Ryu est capable de lancer des boules de feu, dans la joie, histoire de cramer ses adversaires.

KEN



Autre athlète, autre combattant, Ken a eu le même professeur que Ryu. En fait, ses techniques de combats sont absolument similaires, s'il n'avait pas les cheveux blonds on jurerait que les deux cotyottes sont jumeaux. Ken ira donc également de son Dragon Punch et de ses vas-y que je lance des boules de feu.

GUILE



Autre américain, Guile est un ancien membre des Forces Spéciales. Autant dire qu'il est un combattant exceptionnel. Si Guile s'est inscrit dans la compétition c'est par pur esprit de vengeance, lors d'une intervention en Thaïlance, un de ses amis s'est fait capturer et tuer. Sûrement par le boss de fin du jeu.

BLANKA



Sorti de la jungle Brésilienne il y a peu, Blanka dispose de pouvoir sur-humains. Son apparence atroce, sorte de Hulk griffu, glace ses adversaires d'effroi. D'une constitution étrange, Blanak est capable de décharger de l'électricité, jusqu'à 1000 volts, quiconque le touche à ce moment se fait griller sur place.





De très beaux graphismes, mais un jeu un peu lent et saccadé

Qui a bien pu échapper à la folie Street Fighter 2? Qui a réussi à passer à travers les mailles du filet que tissent, depuis de nombreux mois, les fans de ce jeu de baston? Ils en parlent tout le temps, les salles d'arcade sont pleines de leurs cris furieux: auto-collants, BD et bientôt film cinéma, Street Fighter 2 est partout. Il doit rester à peine une poignée de pêcheurs bretons, un couple d'éleveurs de chèvres du Larzac, et deux ou trois vétérinaires banlieusards qui ne connaissent pas Street Fighter 2. Et encore! C'est maintenant au tour du monde PC, impatient qu'il était il y a encore quelques mois, d'avoir lui aussi son jeu de baston, de succomber à la folie qui a fait rage à la fois sur consoles et micros.

LES CRIS DES COMBATTANTS DANS TOUTES LES NUITS DU MONDE

Ici, pas de scénario, pas de fioritures, l'action à l'état brut prime sur tout le reste. Huit combattants de tous horizons partent sur les routes de notre planète, dans le seul but de cartonner tous ceux qui se dresseront sur leur chemin. Ces bastonneurs de première se cogneront d'abord entre eux, avant d'affronter quatre autres personnages, quatre méchants rois du crimes que nous appellerons joyeusement les boss de fin.

Qu'est ce qui a bien pu faire de Street Fighter 2 un tel événement? Pourquoi ce jeu de baston, style traité maintes et maintes fois dans le passé du monde micro, plutôt qu'un autre? Pourquoi, nom de Dieu, mais pourquoi?

Cette version PC de Street Fighter 2 est sacrément fidèle à la version originale, au jeu d'arcade de chez Capcom. Les graphismes des décors, les personnages, leurs animations, les couleurs, tout a été reproduit. On peut même dire, sans hésiter, que graphiquement parlant cette version PC est de loin la plus réussie.

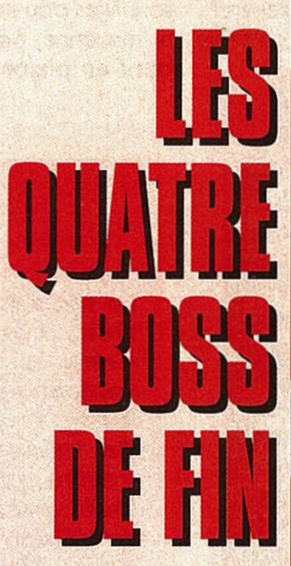
En début de partie, le joueur choisit son personnage parmi les huit proposés. Puis l'ordinateur lui balance les adversaires les uns après les autres. Pour passer au combat suivant, il faut mettre son adversaire K.O. à deux reprises. Pour cela, vous devez effectuer toutes sortes de coups, les enchaîner, feinter, contrer. Chaque personnage dispose de ses propres coups de poings, de pieds, de ses sauts et de ses coups spéciaux, qui prouvent que les combattants de Street Fighter 2 ne sont pas des êtres comme les autres: untel jette des boules de feu, machin se transforme en pile électrique géante, ou tourbillonne dans les airs pendant de longues secondes. Bien évidemment, selon la puissance du coup, vous pomperez plus ou moins d'énergie à votre adversaire. Deux baromètres placés en haut de l'écran indiquent l'état de santé de chaque personnage.

Pour rompre la monotonie relative des combats qui s'enchaînent dans une partie de Street Fighter 2, trois séquences bonus vous tomberont sur le coin de la tronche (voir encadré). Là, le but est de faire un maximum de points en un minimum de temps, en essayant de réduire une voiture en miettes, ou en brisant des tonneaux.

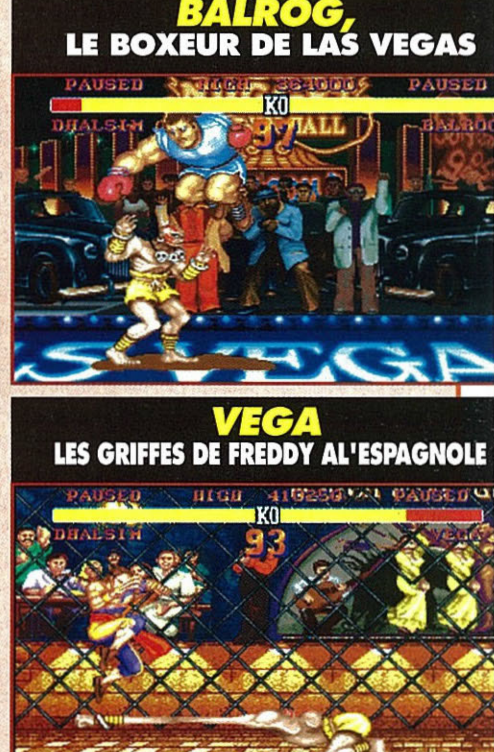
Si vous êtes suffisamment balaise, si votre dextérité vous permet d'exploser les sept adversaires qui s'opposeront à vous, vous entrerez alors dans un monde merveilleux des boss de fin de niveaux.

C'EST LE MEILLEUR JEU DU MONDE, ALORS ?

Bah non, malheureusement! Techniquement parlant, Street Fighter 2 souffre de quelques faiblesses. Le scrolling horizontal, qui permet de voir la totalité de chaque décor, est nom de Dieu de saccadé, pas fluide pour un rond. Les animations des personnages ne sont pas exemplaires non plus, elles sont nom de Dieu de pas fluides également. Tout cela gâche sacrément la très bonne impression, jusqu'à ce que le joueur ne se mette à secouer son joystick ou à fracasser son clavier.



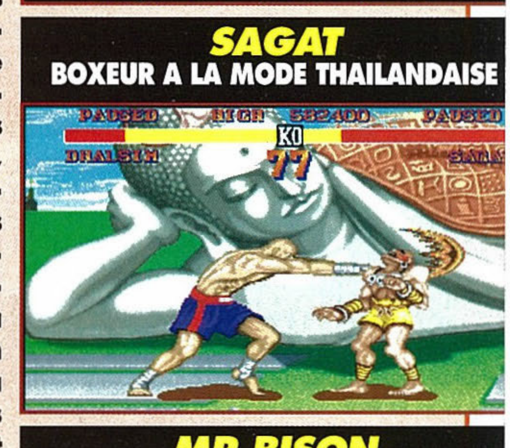
Une fois que vous aurez éliminé les sept autres combattants inscrits dans la compétition, vous devrez encore affronter quatre autres personnages. Et pas des petits morceaux, des sacrés méchants, de belles ordures, des raclures, des crevures prêtes à tout, qui vous en mettront plein la tronche. Leurs pouvoirs sont puissants et ravageurs, et vous devrez faire preuve d'une grande dextérité, d'une maîtrise parfaite des coups de votre personnage.



BALROG,
LE BOXEUR DE LAS VEGAS

VEGA
LES GRIFFES DE FREDDY AL'ESPAGNOLE

SAGAT
BOXEUR A LA MODE THAILANDAISE



MR BISON
GRAND CHEF DU CRIME INTERNATIONAL



STREET FIGHTER II

Ce n'est pas tout, malheureusement, la maniabilité est assez crispante, et il n'est pas rare que le joueur ordonne à son personnage de se baisser et que ce dernier s'obstine à rester debout, encaissant bêtement les coups de poings de son adversaire qui s'en donne à cœur joie. Enervant! Très!

C'EST LE PLUS MAUVAIS JEU DU MONDE, ALORS ?

Non, tout de même, il ne faut pas exagérer. Une fois les premières parties passées, on s'habitue quelque peu aux défauts précités, et le plaisir du jeu, l'étincelle magique de Street Fighter 2 réapparaît. Les combats deviennent alors assez amusants, surtout si on joue à deux.

Tiens, parlons un peu des musiques! Ces dernières correspondent aux musiques originales, avec des sons quelques peu modifiés. Vous savez peut-être déjà qu'elles sont assez ringardes, elles gonflent bien la tronche. Les bruitages sont un peu plus réussis, les personnages poussent des cris digitalisés de qualité moyenne, mais bien drôles quand ils tombent en pleine partie. «Ata...hihihi...Ha Do Ken...Sonic Booooom...hihihi...».

Malgré ses défauts, Street Fighter 2 PC s'avère amusant et même prenant, la beauté des graphismes rattrapent un peu la sauce, et le plaisir de déclencher les coups, de les enchaîner, reste quasi intact.

Seb.

LES BONUS

Dans Street Fighter 2, vous ne cognerez pas que dans des sacs à viande gesticulants, mais également, lors de phases bonus entre certains combats, dans des voitures, des tonneaux ou des fûts enflammés.
Le but est alors d'être le plus rapide possible pour marquer un maximum de points. Seul, vous luttez contre la montre, à deux vous luttez contre le chrono, mais aussi contre votre adversaire qui essaye de vous piquer tous les points.







STREET FIGHTER 2 CONTRE BODY BLOWS



Le mois dernier, dans Joystick, Lord Casque Noir, notre ami à tous, vous présentait un test complet de Body Blows sur PC. Plein de talent, cet artiste du verbe jonglait avec les mots pour nous faire saisir combien il avait apprécié Body Blows de Team 17. Les deux jeux sont, sans aucun doute, à classer dans le même tiroir. Body Blows ne s'en cache pas, il est très inspiré de Street Fighter 2 version arcade.
Paradoxe amusant, Body Blows est beaucoup plus réussi que Street Fighter 2, que l'on pourrait considérer comme l'original. Les programmeurs de Team 17 sont nettement plus talentueux que l'équipe qui s'est chargée de la conversion de Street Fighter 2 pour US Gold. Body Blows est fluide, rapide et répond parfaitement aux ordres du joueur, ce qui n'est pas le cas de Street Fighter 2. Par contre, graphiquement parlant, Street Fighter est beaucoup plus agréable, autant pour les décors que pour les personnages. Ceux de Body Blows sont un peu plats, d'ailleurs.
Alors, le choix est fait, il est évident, tout le monde se jette sur Body Blows aux dépends de Street Fighter 2? Pas si sûr!... Les vrais fans de Street seront sûrement heureux de retrouver les personnages originaux de leur jeu d'arcade favori.



Zangief contre Chun Li, en Russie. Admirez la beauté des décors! Malheureusement, ils ne sont pas animés, comme dans les versions arcade ou consoles.



Pro Audio 16 : le son à l'état pur...

Un matériel High-Tech évalué à une quinzaine de milliers de francs. Un disque dur d'une capacité aussi importante que toute la collection de bagages Louis Vuitton réunie. Une carte vidéo accélératrice affichant les pixels à l'écran à la vitesse de l'éclair. Bref! Vous avez tout prévu . . . Et malgré cela, votre PC braille comme une vieille sono cassée, émettant des sons criards voire inaudibles. Vos logiciels de jeux, de musique ou de gestion méritent mieux que ce triste sort . . .

Installez une carte Pro Audio 16 de Media Vision dans votre PC pour qu'elle vous offre un son d'une puissance exceptionnelle et d'une qualité stéréo haute fidélité digne de vos meilleurs CD Audio.

La Pro AudioSpectrum 16 est la carte 16-bit la plus vendue au monde. Elle transforme votre PC en un véritable studio d'enregistrement. Jugez vous-même! Son échantillonage est de 44.1kHz en 16 bits. De plus, elle intègre un synthétiseur 20 voix et un convertisseur texte/parole (Monologue pour Windows) sans oublier qu'elle pilote n'importe quel lecteur CD-ROM SCSI. Le tout, pour restituer des sons et des effets sonores de la pureté du cristal.



La Pro AudioStudio 16 est la carte son la plus sophistiquée de la gamme Pro Audio. C'est aussi l'une des cartes les plus évoluées du marché de par sa technologie. Offrant les mêmes fonctionnalités que la Pro AudioSpectrum 16, cette carte comporte un système unique de reconnaissance vocale qui vous permet de piloter votre PC par la parole.

La carte Pro AudioBasic 16 offre aux passionnés de jeux informatiques une qualité "16 bits" au prix d'une carte 8 bits. Identique à la Pro AudioSpectrum 16 sur le plan de la restitution, la Pro AudioBasic 16 est 100% compatible avec le bus AT et fonctionne avec les principaux logiciels de jeux pour le 8 et le 16 bits, et de gestion du marché. Comme toutes les autres cartes de la gamme Pro Audio 16.

Votre garantie supplémentaire: en choisissant un produit Pro Audio 16, un produit sûr pour l'avenir, vour optez pour le plus grand fournisseur au monde de cartes 16 bits!.

Composer **(16)-1-40.45.45.99.** pour obtenir la liste des revendeurs les plus proches.



CHALLENGE

Matez moi ça !

Complete Chess Syst

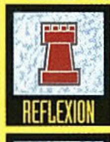
THE COMPLETE CHESS SYSTEM
EDITEUR: OXFORD SOFTWORKS



GRAPHISME	14
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	-
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	15
GLOBAL	79%

MINIMUM 386 SX 25

GARRY KASPAROV'S GAMBIT
EDITEUR: ELECTRONIC ARTS















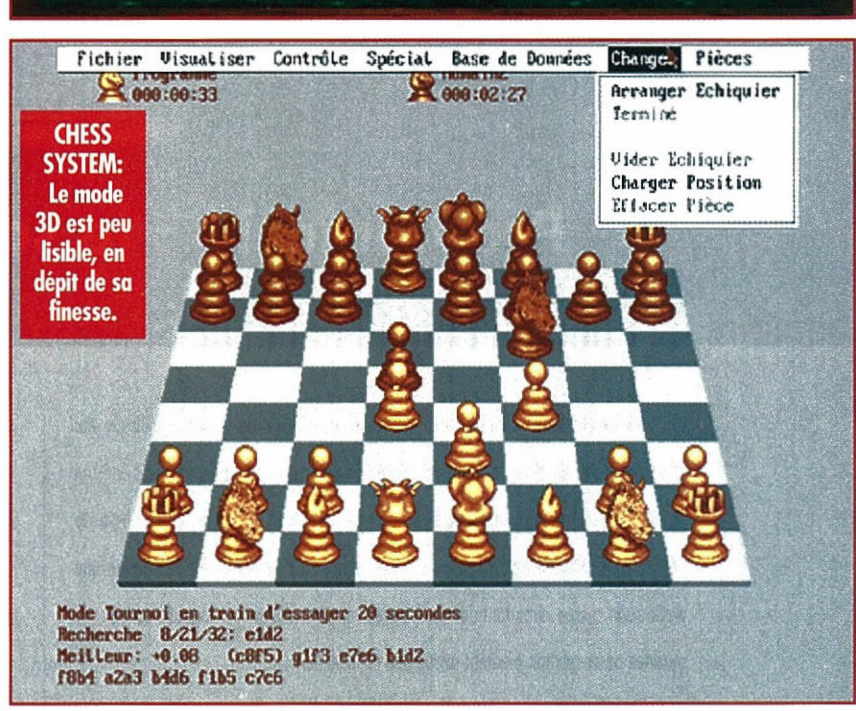
GRAPHISME	14
BRUITAGE	15
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	16
GLOBAL	82%

MINIMUM 386 DX 33

Pour une fois, nous avons reçu, dans le même mois, deux logiciels d'échecs. Histoire de voir, nous avons fait se rencontrer les deux produits au cours d'un match amical, mais acharné. Tant pis pour le suspense, c'est Gambit qui joue le mieux, mais à dire vrai, comme il est peu probable que vous soyez classés 2 800 ELO, ce sont plutôt des considérations esthétiques qui pourront dicter votre choix. Oxford Chess, qui existait déjà sur Macintosh et PC, est agrémenté, dans sa nouvelle version, d'une bibliothèque d'ouverture de 35 000 parties. Pour le reste, on retrouve les options qui faisaient l'intérêt de la version intéressante précédente. Ainsi, il est possible de connaître votre niveau ELO. Indéniablement, des deux produits, c'est celui qui offre le meilleur confort visuel. L'affichage est très fin et les lettres des menus ou du suivi de partie, très lisibles. Point intéressant, bien que peu utile pour les joueurs "sérieux", plusieurs types de pièces sont utilisables : en plus du set habituel, on peut jouer avec des pièces en forme de jouets. C'est très mignon et totalement inintéressant. Mais c'est mignon. Et inintéressant, donc. En revanche, grande sobriété en ce qui concerne le son, réduit ici au "blip" du PC, qu'on peut couper, fort heureusement. Côté vitesse des déplacements, c'est Chess system qui gagne, la main d'autant plus haute que ceux-ci sont très fluides. A noter enfin que Chess System est en français. Garry Kasparov's Gambit est un cas à part dans le domaine des logiciels d'échecs.



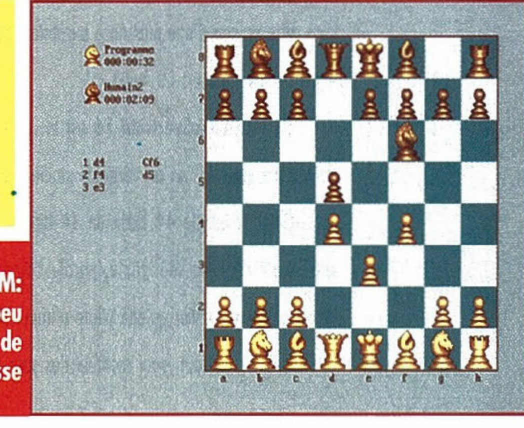
KASPAROV'S L'affichage 3D est, pour une fois, très lisible.



CHESS SYSTEM: Le mode 3D est peu lisible, en dépit de sa finesse.



KASPAROV'S: Le mode dit "Serious" permet de jouer en 2D, sans bénéficier des gadgets qu'offre le jeu.



CHESS SYSTEM: Le mode 3D est peu lisible en dépit de sa finesse

...tem VS Garry Kasparov's Gambit

LES ENFANTS DU ROQUE!

En effet, ceux-ci cachent généralement leurs faiblesse sous des tonnes d'options et de machins multimédia. Ici, le multimédia est au rendez-vous, mais le logiciel demeure excellent. L'écran par défaut de Gambit permet d'admirer une fenêtre dans laquelle la tête de l'auguste champion apparaît. Lorsque vous jouez un mauvais coup, la fenêtre s'anime et Garry parle et commente votre déplacement. En plus de cet aspect vocal, le jeu dispose de musiques. Slave oblige, le logiciel démarre par "La grande porte de Kiev" de Moussorgski (tiré de "Tableaux d'une exposition" et réorchestré par Ravel en... euh, je ne sais plus). Le morceau est sympatique, certes, mais franchement, entre ça et la Toccata, les éditeurs de jeux ne semblent pas être très inspirés lorsqu'ils empruntent des morceaux connus. Fin de la rubrique "musique classique". En dépit de ces gadgets, Gambit est un logiciel bien pensé et agréable à utiliser. Comme Chess System, il permet de configurer la force du joueur, le type de partie (championnat, blitz, etc.) et la durée de réflexion entre les coups. Naturellement, l'écran qui affiche Garry peut être supprimé au profit d'une présentation plus sobre. Il faut croire que les créateurs du produit trouvent eux-mêmes que l'aspect multimédia de leur produit est un peu superflu, puisque l'option permettant de le supprimer s'appelle "Serious". C'est vrai que sans aller jusqu'à être "serious", voire "straight", il est indéniable que disputer une partie avec un Garry qui jacasse pour un oui ou pour un non est assez crispant. Bienvenu en revanche est le mode de visualisation 3D, très clair et lisible, ce qui change du reste de la production. En revanche, la classification des adversaires est pour le moins étrange : que l'on puisse disputer une partie contre Kasparov lui-même ou toute autre vedette du milieu est agréable, même si, en fait, le nom sert surtout à donner un niveau de difficulté (de 2 800 à 800 ELO). En revanche, la perspective de jouer contre Jeanne-d'Arc laisse penser qu'à force de faire feu de tout bois, on risque de tomber dans le fumeux. Et je ne vous parle pas d'une partie contre Charlemagne, assez barbante. Eh ! Bref, on retiendra de tout cela qu'en dépit de quelques options assez étranges, Garry Kasparov's Gambit est un logiciel puissant, le meilleur de sa catégorie pour l'instant, mais que Oxford Chess System est plus beau, moins tapageur, mais moins bon. Un mélange des deux eût donné un logiciel d'échecs parfait. N'était-ce la grande qualité des deux produits, on aurait pu parler de demi-échec, mais ce serait aller de façon excessive dans le sens de la critique, pour le seul plaisir de faire un bon mot.

Moulinex



En mode "non sérieux", le joueur a l'opportunité de se faire aider du champion qui donne, sous forme de commentaires audio-animés dans une petite fenêtre, son point de vue (en anglais).



Les pièces exotiques (ici des jouets) sont amusantes, mais injouables en raison de leur graphisme confus.

Euh... Bonjour. Je remplace la coccinelle. Elle a la varicelle.

CHESS SYSTEM VS GAMBIT

La meilleure façon de comparer deux jeux est encore de les faire se rencontrer. Lors de cette partie, les deux logiciels étaient réglés sur leur mode le plus fort. La partie a eu lieu en Blitz avec 5 secondes de réflexion. Le résultat n'est pas vraiment une surprise, car Gambit annonce un niveau de 2 800 ELO, alors que Chess System a "seulement" 2 260 ELO. On remarquera l'agressivité de Chess System en début de partie. Agressivité s'étant heurtée au mur froid de Gambit, contrant patiemment les coups en attendant de rétamer Chess System, en bloquant son roi dans un coin très efficacement et sans fioritures. Dès le seizième coup, on sent que les choses tournent mal, et malgré toutes ses tentatives rappelant la fuite de Varenne, le roi est renversé sans pitié. Comme quoi le chiffre 16 est toujours néfaste à la monarchie.

CSYSTEM	GAMBIT
h2-h3	e7-e5
d2-d4	e5xd4
Qd1xd4	Nb8-c6
Qd4-e4+	Ng8-e7
Nb1-c3	d7-d5
Qe4-d3	Nc6-b4
Qd3-b5+	Ne7-c6
Qb5-a4	Bc8-f5
e2-e4	Bf5-d7
Bf1-b5	Nc6-d4
Bb5xd7+	Qd8xd7
Qa4xd7+	Ke8xd7
Ke1-d1	Nb4xc2
Ra1-b1	d5xe4
Nc3xe4	Ra8-e8
Ne4-g5	Re8-e1+
Kd1-d2	Bf8-b4+
Kd2-d3	Re1-d1+
Kd3-c4	b7-c6+
Kc4-d5	c7-c6+
Kd5-e5	Bb4-d6+
Ke5-e4	f7-f5++

CHESS SYSTEM • KASPAROV'S

79% 82%



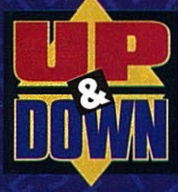
PREVU :
ST et AMIGA



EDITEUR
ASCON



GRAPHISME	17
BRUITAGE	10
MUSIQUE	16
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	15
ORIGINALITE	12
GLOBAL	80%



▲ Le graphisme de cette version est d'une finesse rare, et les écrans fixes rappellent énormément la peinture flamande.
▲ La musique moyenâgeuse est bienvenue.
▲ Le contexte historique est très dépaysant.
▲ Le manuel en français est superbe, et particulièrement complet.
▼ Comme toutes les simulations économiques, la partie est souvent répétitive

CONFIG. MINI:
386 SX 25



Simulation : les flamands osent

Avec ce jeu, vous allez découvrir un environnement nouveau, jusqu'alors peu souvent abordé dans les simulations économiques. Jamais abordé dans les simulations économiques, même. Nous sommes au Moyen Age dans les Flandres, et le commerce maritime ouvre de nouvelles perspectives aux hommes d'affaires. Après avoir choisi votre nom, ainsi que le nombre de joueurs (4 maximum), vous vous retrouvez dans votre port de départ. A partir de ce moment, vous allez devoir, d'une part, gagner de l'argent, le plus possible, mais surtout devenir un notable. Pour cela, il va falloir intriguer, et là, le jeu prend une tournure assez inédite. Tout commence dans votre ville de départ. En cliquant sur divers éléments de l'écran, on accède à un nombre d'options impressionnant. Les écrans en question, superbes, bénéficient de petites animations. Pour le moment, des oiseaux traversent l'écran, genre goélands. Souvent, les hommes d'équipage... Justement, le plus simple est de commencer par enrôler des hommes d'équipage. Ensuite, avec l'argent qu'il vous reste, direction l'armurerie, afin d'acheter de quoi vous défendre en route ! Si vous ne partez pas trop loin, vous pouvez vous abstenir de cet achat, et conserver l'argent pour prendre le maximum de fret. Eh oui, c'est comme Elite et Privateer, il va falloir acheter au cours le plus bas, et vendre au cours le plus haut. Différence pourtant avec d'autres logiciels: de nombreux paramètres interfèrent. D'une part, les marchandises sont très variées, et d'autre part, le cours est extrêmement changeant. Ces changements ne sont pas le fruit du hasard, mais le résultat de nombreuses données. Suivant le développement de la ville, les prix varient, ainsi que les types de marchandises disponibles. Mieux encore, si vous livrez une matière première à une ville qui n'en possédait pas (par exemple, de la toile), elle se mettra bientôt à fabriquer des produits manufacturés (par exemple, de la lingerie).



Chaque tableau cache un menu permettant d'aller vers un autre écran qui, lui-même, est un menu qui...

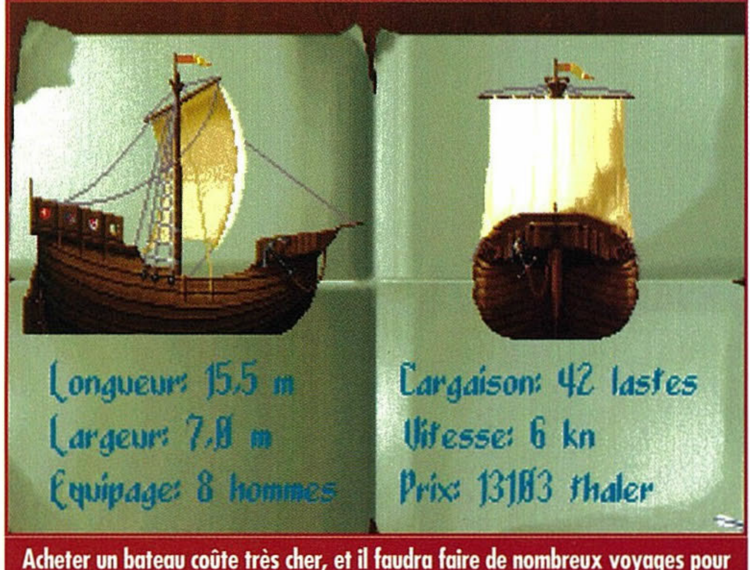
Charge	Ville	Bateau	Prix
Céréales	2698	0	59
Viande	188	0	81
Poisson	57	0	83
Bière	65	0	95
Miel	12	0	380
Draps	0	0	314
Vaisselle	14	0	294
Bois	817	0	67
Vin	26	0	1029
acheter:		Max: 1	

Le carnet de ventes et d'achats est l'un des éléments les plus importants. Naturellement, plus le bateau est gros, plus la cargaison rapportera.

ASCENSION SOCIALE

Le but final du jeu est de devenir notable de sa ville de départ. Avant cela, il va falloir se faire connaître de la population. Comme les fonds manquent, commencez par contacter un usurier ou un artisan souhaitant investir. Ensuite, rien de tel qu'une petite fête pour se faire connaître. Suivant vos moyens, vous pourrez engager des musiciens. Ensuite, il peut être bienvenu de se rendre aux bains publiques. L'établissement, qui propose de prendre un bain seul ou accompagné, permet de rencontrer des filles folieuses (c'est-à-dire des prostituées). Au risque de vous décevoir, il vaut mieux prendre un bain seul dans une cabine privée. La chose permet de rencontrer un voisin de bain, généralement un notable. Le jeu propose alors d'essayer de corrompre ce dernier, ou bien de faire sa connaissance. Suivant les endroits et votre renommée, les deux méthodes pourront

ATRICIAN



Acheter un bateau coûte très cher, et il faudra faire de nombreux voyages pour s'offrir celui-ci.



Ce menu permet d'accéder à l'écran de réparation. Pendant les traversées, votre bateau se dégradera.

être utiles à votre ascension. En début de partie, on vous demande de choisir le sexe de votre personnage. Suivant ce choix, vous pourrez faire des rencontres et vous marier. Comme c'était le cas à l'époque, le mariage est un bon moyen de s'allier à une famille riche, mais surtout bien considérée. Là aussi, le choix est de mise, et suivant la pompe que vous souhaiterez mettre à l'événement, la cérémonie pourra se faire chez vous ou dans la ville de la belle-famille. Il faudra organiser une fête pour impressionner la galerie. Une autre option intéressante du jeu se trouve à l'hôtel de ville. Ici, vous pourrez prendre connaissance des ventes aux enchères de bateaux, et surtout vous inscrire à une guilde des marchands. Ceci fait, moyennant finances, vous aurez accès à des informations sur vos concurrents. Il sera aussi possible de prendre connaissance des dates des élections, afin de vous présenter. Enfin, et là aussi il faut applaudir la profondeur de ce jeu, vous pourrez prendre les commandes d'un convoi, et remplir quelques missions. Comme la chose est graphiquement superbe, et que la musique qui accompagne le jeu, dans le plus pur style moyenâgeux, comporte des sons très convaincants, comprenez que je vous quitte tout de suite pour retourner à ma partie.

Moulinex



Les bains publiques sont l'occasion de rencontrer des notables, et de lier connaissance.

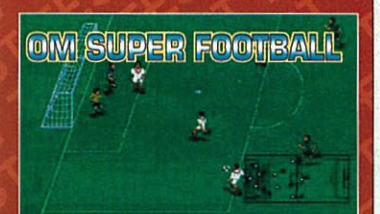
LES FLAMANDS OSENT

Le jeu se passe au Moyen Age, dans les Flandres. A cette époque, les voies commerciales étaient surtout maritimes, et comme on le vit vers la Renaissance avec Venise, pour les mêmes raisons, le Nord de l'Europe était un endroit de passage obligé pour les commercants. Les raisons de cet engouement dépendaient de plusieurs paramètres. D'une part, les routes commerciales étaient connues depuis la période Viking, et les villes portuaires déjà bien développées. D'autre part, l'Europe du Nord protestante autorisait le négoce, l'usure ou le commerce, contrairement aux catholiques, pour qui il n'était pas bien vu de gagner sa vie de la sorte. C'est du reste pour cela qu'au Moyen Age, les banques de l'Europe de l'Ouest étaient tenues par les lombards ou les juifs, dont la religion autorisait de telles transactions. Cela explique, au passage, pourquoi tout un folklore s'est développé autour des juifs, accusés à tort de s'intéresser de trop près à l'argent (et souvent persécutés, car la richesse fait des envieux). A titre anecdotique, c'est aussi en partie pour cela que les templiers furent exterminés car, en tant que banquiers du Pape et du clergé, ils étaient beaucoup plus riches que les rois.

80%

TEST AMIGA

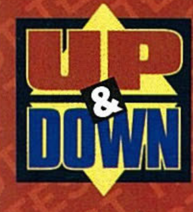
PREVU SUR : ST • PC



EDITEUR OCEAN



GRAPHISME	18
BRUITAGE	10
MUSIQUE	14
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	18
DUREE DE VIE	12
ORIGINALITE	--
GLOBAL	82%



▲ Grâce à une simplicité exemplaire d'emploi, le joueur se retrouve quasi instantanément plongé au coeur de l'action.
▲ Les graphismes sont superbes, et les maillots des équipes, reproduits à la perfection.
▲ Le système de passes "assistées" par ordinateur (PAO?) permet enfin de jouer aisément de la tête.
▼ Le scrolling, sans que cela soit trop gênant, est un brin saccadé.
▼ Pour les vieux briscards des simulations de fooball comme moi, le soft est presque "trop" simple d'utilisation!
▼ Le revers de la médaille de l'orientation résolument "arcade" du logiciel: on ne retrouve pas la richesse des coups et les effets disponibles sur les simulateurs.

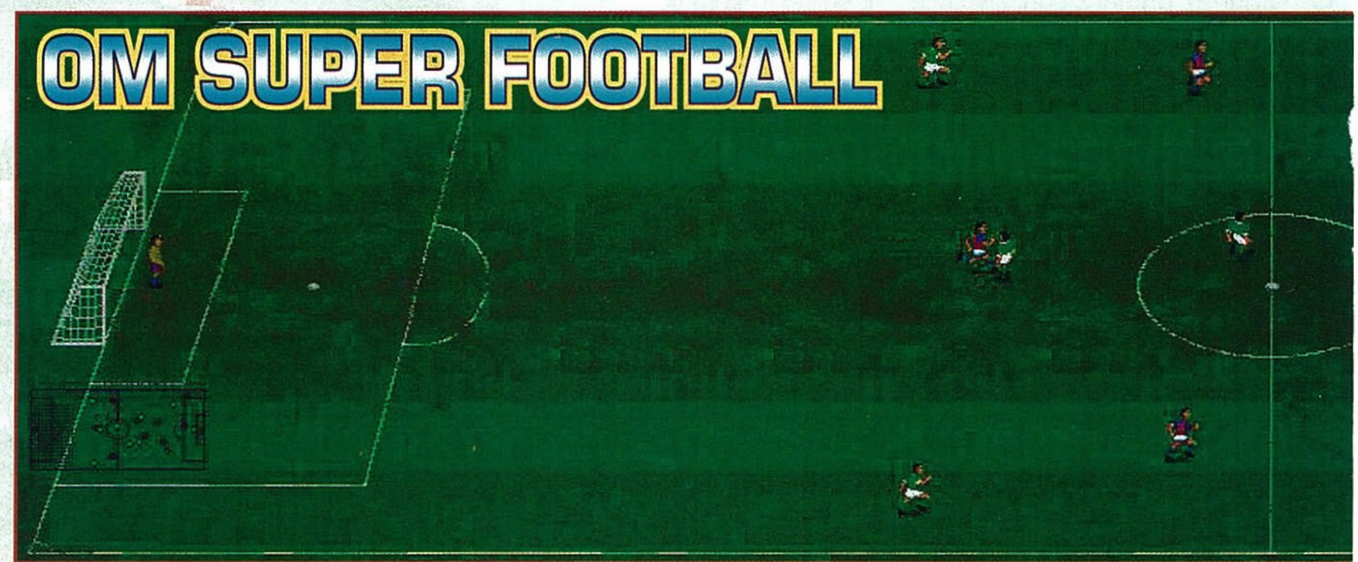
OM SUPE

Enfin un bon football "ARCADE!"



Admirez-moi cela, même le maillot (assez particulier au demeurant) de l'AS Monaco, est impeccablement dessiné

Nonobstant les récents (et moins récents) événements venus ternir l'éclat de notre champion d'Europe national, l'Olympique de Marseille, Océan a acquis à prix d'or la licence du quintuple champion de France. C'est donc fort logiquement que nous voyons aujourd'hui débarquer une simulation sportive répondant au doux nom d'OM Super Football. Parmi la foule d'excellents jeux de foot qui nous sont proposés depuis quelques temps, (Sensible Soccer et autres Goal), il est bien difficile aujourd'hui de se faire une place au soleil. Pour remédier à ce problème, Océan a choisi de se placer sur un autre terrain (!), en réalisant un logiciel plus proche de l'arcade que de la simulation. Super OM Corrup..., pardon, Football n'est donc pas très difficile à maîtriser, ce qui permet au joueur d'entrer presque immédiatement dans le vif du sujet. A titre d'exemple: lorsqu'un joueur est en possession de la balle, cette dernière lui "colle" littéralement aux pieds, quelle que soit la direction qu'il emprunte. Finis les casse-têtes pour redresser la course du ballon! Pour effectuer une passe, il est possible de procéder de différentes façons. Un appui prolongé sur le bouton "feu" matérialise un curseur que vous déplacez à l'écran, tandis que le joueur continue à courir. Relâchez maintenant le bouton, et le ballon partira dans la direction indiquée par le curseur. La puissance du shoot est proportionnelle à la durée de la pression sur le bouton. Mais il existe également un autre type de passe, affublée du nom curieux de "Ping Pass". Lorsque vous conduisez le ballon, une flèche située au-dessus de la tête de votre joueur indique qu'un coéquipier s'est démarqué dans la direction indiquée. Vous entendez alors un petit "bip" (ce qui explique le nom) vous indiquant que le moment est propice pour transmettre le ballon. Appuyez brièvement sur le bouton, et vous validez alors la passe. Grâce à ce système, il devient facile d'effectuer des ouvertures, ou centres aé-



ER FOOTBALL



"Un superbe arrêt du gardien Parmesan, mon petit Jean-Mimi!"



C'est bientôt l'hiver, aussi Dobrovolski commence-t-il à s'équiper en petit bois.



riens d'une précision diabolique. C'est facile, c'est pas cher et ça peut rapporter gros (genre une tête en pleine lucarne)! Bref, tout est étudié dans OM Super Magouill..., pardon, Football pour que même le dernier des crétins ait une chance de pouvoir y jouer convenablement. Autre nouveauté de taille, le logiciel peut être joué de deux angles de vue différents, soit en visualisation aérienne, le terrain scrollant verticalement (genre Kick Off, Goal ou Fighting Soccer), soit vu de côté en un scrolling horizontal de bonne facture. Si la vue aérienne n'apporte pas grand chose, il faut reconnaître que la vue en coupe est tout simplement superbe. Jamais un jeu de foot de qualité sur Amiga ne nous avait présenté d'aussi grands sprites. Du coup, les maillots des équipes présentes sur la disquette sont superbement reproduits, avec un luxe de détails stupéfiants. Lorsqu'un joueur effectue une reprise de la tête, on le voit clairement se détendre, puis amorcer un mouvement du buste pour frapper la balle. Les bruitages, par contre, bien qu'étant





La vue aérienne est beaucoup moins belle que son homologue et ne sert pas à grand chose, car il est très possible d'adresser une passe à un co-équipier que l'on ne voit pas à l'écran.



OM SUPER FOOTBALL

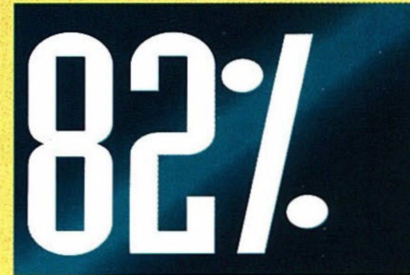
TABLEAU COMPARATIF DES MEILLEURS SIMULATIONS FOOTBALLISTIQUES SUR MICRO:

	SENS. SOCCER	OM FOOTBALL	GOAL!
GENRE:	SIMULATION	ARCADE	SIMULATION
GRAPHISME:	★★★	★★★★★	★★★
BRUITAGES:	★★★★★	★★	★★★★
ANIMATION:	★★★★	★★★	★★★★★
RÉALISME			
DRIBBLE:	★★★★★	★★	★★★★★
PASSES:	★★★★	★★★★	★★★★
TIRS:	★★★★	★★★	★★★★★
JEU DE TETE:	★★★	★★★★★	★★
CARTONS JAUNES & ROUGES:	oui	oui	oui
JOUEURS BLESSÉS:	non	non	oui
MODE REPLAY:	oui	oui	oui
FACILITÉ DE PRISE EN MAIN:	★★★	★★★★★	★★

honnêtes, sont bien en deçà des standards actuels. Une (petite) déception que ne vient certes pas racheter un thème musical très agaçant. Au chapitre des compétitions et équipes disponibles, Super Mellick Foot..., pardon, OM Football n'a pas à rougir devant ses concurrents puisqu'il contient toutes les équipes (et joueurs) des premières divisions française, italienne, anglaise, espagnole et allemande. Ces formations pourront s'affronter dans diverses coupes ou championnats paramétrables à loisir. Si vous rêviez d'un soft de foot "arcade", que vous avez brisé 23 joysticks et 3 Amigas de rage devant Kick Off II, la dernière production d'Océan pourrait vous permettre de retrouver le sommeil. Quant aux autres, les puristes, nul doute qu'ils continueront à lui préférer Goal et Sensible Soccer.

PINKY

Y'a du penalty dans l'air!

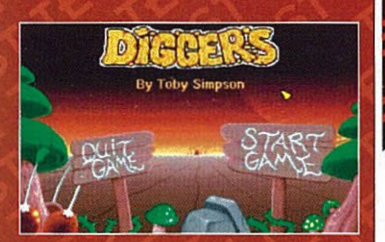


DIGG

Le premier bon soft de stratégie

TEST A 1200

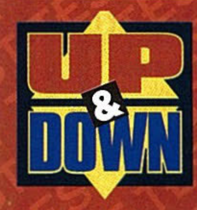
DISPO SUR : CD32



EDITEUR MILLENIUM



GRAPHISME	15
BRUITAGE	12
MUSIQUE	16
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	18
ORIGINALITE	19
GLOBAL	85%



▲ Les graphismes, tout en étant en 256 couleurs, gardent la finesse de pixel propre à l'Amiga. Il n'y aura plus d'excuses pour les futurs développeurs sur 1200, maintenant !

▲ Le concept, résolument original, tranche beaucoup par rapport à la production actuelle. Rafraîchissant !

▼ Malgré les améliorations apportées, l'ergonomie pourrait être meilleure. On est parfois obligé de passer à toute allure d'un menu à un autre, ce qui requiert une certaine habitude.

▼ Il manque un mode "carte" pour se repérer sur le terrain, on ne voit que les zones où se trouvent ses hommes. Au bout d'un moment, on a du mal à situer les uns par rapport aux autres.

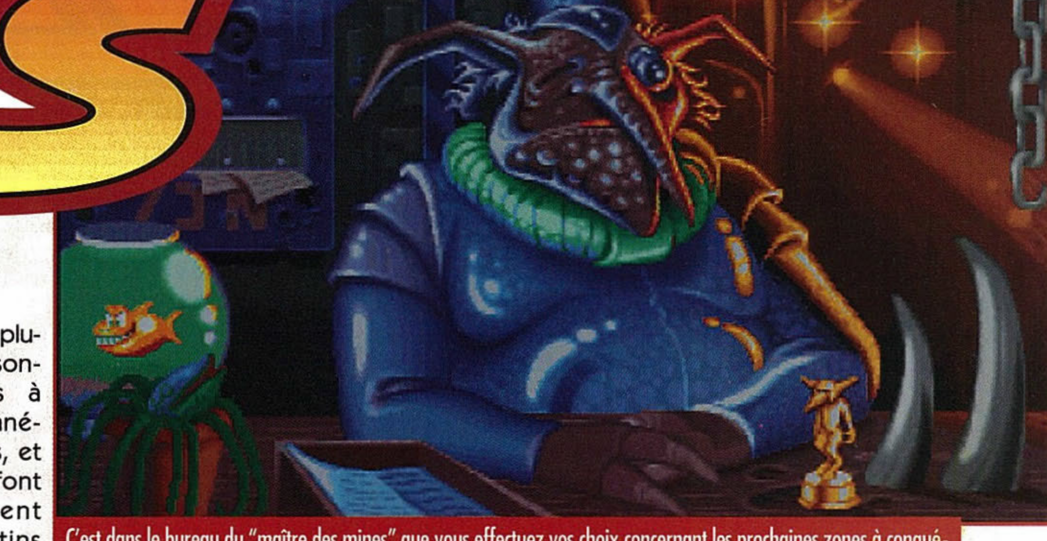
Allez, hop, je vous refile une petite tactique en passant. Travaillez en binômes. Pendant qu'un mineur creuse, l'autre ramasse ses éventuelles trouvailles.

L'arrivée sur le marché de la CD32 est une excellente nouvelle pour les possesseurs d'Amiga 1200, n'en doutons pas. Les éditeurs, alléchés par les perspectives de ventes qu'offre la première console 32 bits avec lecteur de CD ROM intégré, développent actuellement quantité de softs pour cette dernière. Or, le CD32 n'étant jamais qu'un A1200 sans clavier, les adaptations d'un support à l'autre sont très aisées. Premier exemple à venir illustrer mes propos, Diggers fait son apparition sur A1200, un seul petit mois après la version CD32. Diggers vous propose donc de prendre en main la destinée d'une compagnie minière sur la planète Zarg, dont le sol regorge de richesses. Naturellement, une telle abondance n'est pas sans attirer de nombreuses convoitises, aussi quatre races distinctes sont-elles en compétition pour s'approprier ce fantastique gâteau. Quant à vous, vous êtes un aventurier sans scrupules en perpétuelle quête de la moindre opportunité lucrative. En clair, seul le fric vous intéresse, même s'il vous faut, pour l'obtenir, violer, tuer ou regarder "Hélène et les garçons". Vous allez donc devoir vous allier avec l'une des quatre ethnies, afin d'écraser les autres et obtenir le monopole de l'exploitation de Zarg. Effectuez votre choix avec beaucoup de soin, car chacune de ces races a ses forces et faiblesses. Aussi devez-vous adapter votre stratégie en fonction de la race élue (voir encadré). C'est là l'un des atouts majeurs de Diggers, il est tout à fait possible d'accomplir les missions qui vous sont confiées, de différentes manières. Que vous utilisiez la force brutale ou la fourberie, une chose est sûre, tous les coups tordus sont permis, voire conseillés pour l'emporter sur vos rivaux. Une fois votre sélection effectuée, rendez-vous sur la carte générale de la planète Zarg. Celle-ci est découpée en 33 territoires à



ERS

sur A1200



C'est dans le bureau du "maître des mines" que vous effectuez vos choix concernant les prochaines zones à conquérir et vos futurs alliés, ainsi que les sauvegardes.

conquérir indépendamment, 33 "tableaux", si vous voulez. Afin d'apporter une note de variété au jeu, l'environnement et les conditions climatiques varient d'une zone à l'autre. Certaines sont enneigées, d'autres verdoyantes ou encore désertiques. Au début de la partie, vous ne pouvez accéder qu'à deux territoires. Une fois ceux-ci passés sous votre contrôle, vous aurez accès à d'autres ayant au moins une frontière commune. Bref, faites là aussi votre choix, et en route pour de nouvelles aventures. Lorsqu'ils découvrent Diggers, la plupart des gens pensent immédiatement à un vulgaire clone des Lemmings. Il est vrai que l'on retrouve, ici aussi, plusieurs petits personnages marrants à contrôler simultanément via la souris, et que les Diggers font immanquablement penser aux crétins Psygnosiens, lorsqu'ils creusent le sol. Pourtant, on se rend vite compte à l'usage, que ce logiciel recèle bien plus de richesse et de profondeur que son ancêtre. Au départ, bien-sûr, il ne s'agit que de creuser, de creuser, et de creuser encore. Chacun de vos cinq mineurs s'emploie à la tâche avec ardeur, aussi découvrez-vous bientôt divers métaux précieux ou gemmes qui ne le sont pas moins. Attention, qu'il s'agisse de rubis, d'émeraudes, de diamants ou d'or, ces valeurs sont cotées en bourse. Les valeurs fluctuant, il est parfois préférable de stocker vos biens et d'attendre de meilleurs cours pour tout revendre. Une fois ces marchandises acheminées à la base et converties en pognon, vous pouvez acquérir divers objets au magasin, afin d'optimiser la production (voir encadré). A partir de là, votre champ d'action s'accroît considérablement. Vaut-il mieux acheter des explosifs pour faire sauter les galeries concurrentes, ou une foreuse au-

Pour vous donner un ordre d'idée de la taille des 33 niveaux de Diggers, ce montage représente à peu près 1/20ème de la surface totale du premier niveau. Gi-gan-tesque!.

DIGGERS



Une charge d'explosifs bien placée, et l'eau envahira toute la galerie, noyant ceux qui s'y trouvent.

Au bout d'un moment, vous aurez suffisamment d'argent pour investir dans des rails et des wagonnets. Vous pourrez ainsi acheminer vos marchandises plus rapidement

tomatique pour accélérer le mouvement sans fatiguer vos hommes ? Tout dépend de la stratégie que vous comptez mettre en oeuvre. Pour ce qui est de la réalisation, on constate avec plaisir que l'interface à base d'icônes, dont se plaignait Lord Casque Noir dans le texte de la version cd 32 du dernier numéro, a été revue pour une plus grande ergonomie. Certes, le système d'icônes aurait pu être plus pratique, par exemple par l'adjonction d'un bandeau en permanence au bas de l'écran, genre Lemmings. Mais les incohérences de la version CD32 ont disparu, et il devient relativement facile, après une courte période d'adaptation, de trouver vos marques et de jongler avec les icônes pour faire accomplir à vos personnages les actions voulues. Les graphismes, par ailleurs, sont toujours aussi chouettes, ils bénéficient de la palette étendue du 1200 pour afficher fièrement 256 couleurs, tout en conservant la finesse des résolutions Amiga. Le résultat est fort sympathique, on se croirait en mode SVGA sur un PC. Les musiques sont dans la moyenne des productions Amiga, c'est-à-dire de bonne qualité. Par contre, on aurait aimé un peu plus de variété dans les bruitages, car à part le bruit des coups de pioches ou de poings distribués généreusement et les babillages des personnages, c'est le néant. Rassurez-vous, cela n'entame toutefois en rien l'intérêt du jeu. Les animations sont correctes, sans que l'on crie au génie, mais il est vrai qu'animer cinq sprites d'un centimètre de haut ne relève pas vraiment de l'exploit. Ceci dit, Diggers n'est pas un jeu axé sur une réalisation époustouflante à base de scrollings différentiels et de sprites éléphantesques, mais plutôt sur l'intérêt du scénario et la multiplicité des actions à entreprendre. Et l'intérêt, lui, est bien au rendez-vous, ce qui est finalement le principal pour un jeu vidéo. Si vous aimez les jeux où la stratégie occupe une place prépondérante, et si vous disposez de temps (car chacun des territoires vous demandera de longs efforts, croyez-moi), Diggers ne vous décevra pas. Sa grande richesse, ainsi que son concept assez original, en font un soft idéal pour égayer vos dimanches (de pioche). Une alternative bienvenue face au méga-show du Dimanche de Jacques Martin, non ?

PINKY

"..., NOUS ALLONS AU BOULOT"



MANOUCHES
Points forts : Intelligents et d'une santé à toute épreuve, ils se remettent très vite de leurs blessures.



KRISHNICHES
Points forts : Très intelligents.
Points faibles : Lents à la tâche, ils s'arrêtent régulièrement pour prier.



DIPSOS
Points forts : Comme tout nain qui se respecte, chacun d'eux est un mineur infatigable et efficace. Points faibles : Piètres combattants.



CARRIERS
Points forts : Véritables petits Stallone (en plus beaux), ils ont une impressionnante musculature, bienvenue lors des combats.
Points faibles : des capacités intellectuelles euh... limitées.



Invitation

joystick

a le plaisir de vous annoncer la naissance de son

HORS-SÉRIE • SPÉCIAL PC

et vous donne RV chez votre marchand de journaux, à partir du

12 novembre.

VOUS Y TROUVEREZ TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR POUR CHOISIR SON PC, OU MIEUX L'UTILISER.

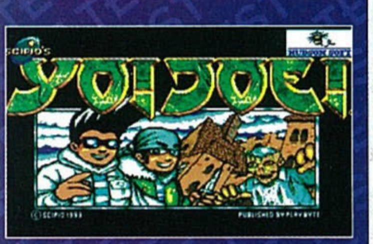
Participeront à cette naissance, les meilleurs Jeux
et toute la famille des périphérique:

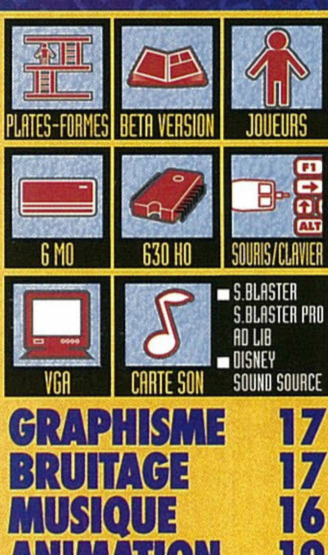
CARTES SON • CARTES VIDÉO
CD ROM...

UN RENDEZ-VOUS À NE PAS MANQUER

(Participation aux frais: 35F)

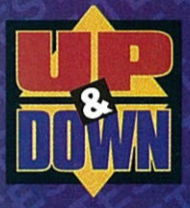
EDITEUR
HUDSON SOFT







GRAPHISME	17
BRUITAGE	17
MUSIQUE	16
ANIMATION	19
ERGONOMIE	15
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	11
GLOBAL	86%

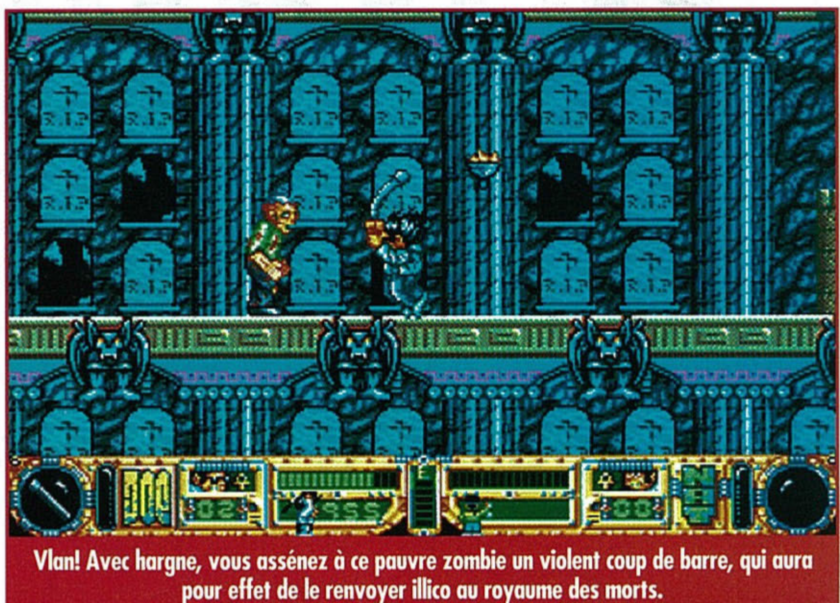


▲ Le thème Hip Hop est sympa et plutôt original, même si le jeu en lui-même ne l'utilise que très partiellement.
▲ La réalisation est excellente, tant au niveau des graphismes que de l'animation ou de la bande sonore.
▲ La maniabilité est impec. Les 6 niveaux de jeu sont vraiment très grands et très variés.
▲ On peut jouer à deux simultanément.
▼ En dépit des apparences, ce jeu ne fait preuve d'aucune véritable originalité.
▼ Il n'y a ni password, ni sauvegarde (juste une option "Continue" vous ramenant au début du niveau). Il faut donc tout recommencer à zéro dès que l'on quitte le jeu, ce qui est particulièrement énervant!

YOE ! J

Un jeu dans le move !

Check this out! Yo! Joe! est le premier jeu à s'inscrire dans la mouvance Hip Hop. Autrement dit, grafs, rap, tags, et grosses baskets sont au rendez-vous!
Et pourtant, en dehors de cet aspect résolument branché, Yo! Joe! est un jeu de plates-formes mâtiné de beat'em up tout ce qu'il y a de plus classique, avec son lot de niveaux, boss et autres passages secrets!
Le scénario succombe, lui aussi, à la tradition du genre, à savoir empêcher de nuire un scientifique fou (en l'occurrence, le Professeur X) et ses acolytes, dont le but dans la vie est de dominer le monde moderne. C'est tellement original, que je vais directement passer à la ligne!



Vlan! Avec hargne, vous assénez à ce pauvre zombie un violent coup de barre, qui aura pour effet de le renvoyer illico au royaume des morts.

DES PERSOS STYLÉS !

Les personnages, dont vous prendrez le contrôle, sont deux "home-boys" nommés Joe et Nat. Premier point très positif de ce jeu, il est possible de jouer à deux simultanément, chacun des joueurs dirigeant l'un des personnages sus-mentionnés! Evidemment, dans ce cas, la difficulté s'en trouve nettement amoindrie.
Tout deux sont aguerris à toutes les techniques de combat, et commencent l'affrontement avec leurs seuls pieds et poings nus. Mais au fur et à mesure qu'ils trouveront les armes correspondantes, Joe et Nat pourront manier le "nunchaku", lancer des "shuriken", envoyer des cocktails molotov, frapper avec une longue et lourde barre de métal, ou même s'emparer d'énormes tronçonneuses pour couper en rondelles les méchants qui n'auront de cesse de vous harceler.
Ils savent aussi ramper et même s'agripper aux blocs trop hauts pour être atteints d'un saut, effectuant ainsi un franchissement à la Prince of Persia. Suivant la situation, votre personnage pourra aussi effectuer de rapides glissades le long de plans inclinés, ou même nager dans l'eau (évidemment!).
Au bas de l'écran, sont entassées toutes les informations nécessaires au bon déroulement du jeu, et ce pour chacun des personnages, à savoir l'arme actuelle (on peut en changer à tout moment), la quantité de munitions restantes (pour les "shurikens", les cocktails molotov et la tronçonneuse), le nombre de vie restantes, et la traditionnelle barre d'énergie que, quand elle est vide, que t'es mort. Ouf, le temps n'est pas limité!



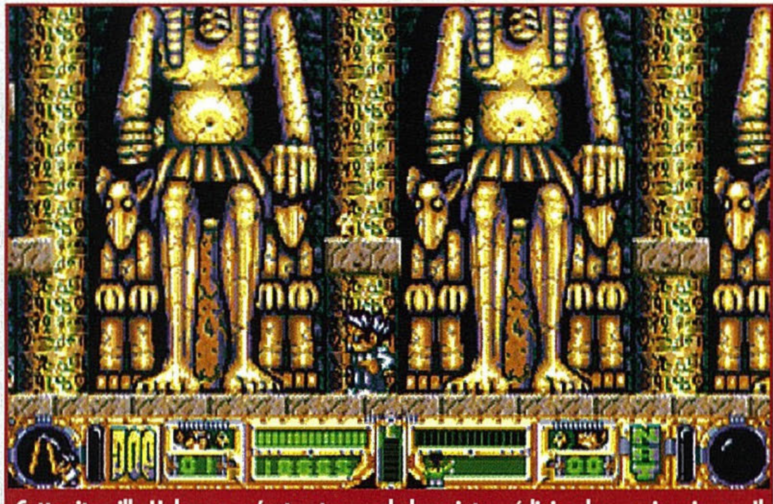
Yo! Joe! est un jeu très propre! En effet, au milieu du premier niveau, vous pourrez prendre une douche, qui ramènera par la même occasion, votre niveau d'énergie à son maximum.

DES NIVEAUX GIGANTESQUES

Le premier niveau, l'antre du comte Cosimo (un genre de comte Dracula de pacotille), comme les suivants d'ailleurs, est d'une taille tout à fait impressionnante! Déployé, je ne suis pas sûr qu'il tiendrait sur les murs de ma chambre. Aussi haute que large, cette demeure fourmille de pièges en tous genres et de salles secrètes. Vous y croiserez, au hasard de vos déambulations, des squelettes, des zombies, des rats, des chauves-souris, et plein d'autres bestioles plutôt vindicatives! Une fois de temps en temps, vous

 CONFIG. MINI: 286 DEJA TESTE SUR JOYSTICK N° 40

JOE !



Cette citrouille Haloween n'est autre que le boss intermédiaire du premier niveau. Il ne résistera pas longtemps à vos coups de barre!

La salle à manger du comte Cosimo. Les vampires qui vous y attendent se transforment en chauves-souris et vous plongent dessus!

Là, ça se complique! Le boss intermédiaire du niveau 2 vous balance une flopée de projectiles que vous serez bien en peine d'éviter. Courage!

tomberez même nez à nez avec un gros boss beaucoup plus dur à détruire, et dont il faudra analyser la technique de combat.
Enfin, vous rencontrerez le maître des lieux, le plus méchant, le compte Cosimo en personne. Si vous le mettez en échec, à vous le tableau suivant! Normal!
Votre périple vous fera rencontrer Meanotauris, un cousin éloigné du minotaure, qui vous attend de sabot ferme dans sa pyramide aux allures de labyrinthe. Puis viendra le tour de Marcos Cane, le prestidigitateur fou qui s'est exilé dans la forêt amazonienne, puis Sheebop, la demi-sœur de Sheewa, dans son monastère tibétain. Enfin viendra le combat final contre le professeur X, qui s'est retiré dans un immeuble en construction pour mieux régner sur le monde.
Autant vous dire que vous n'êtes pas au bout de vos peines!

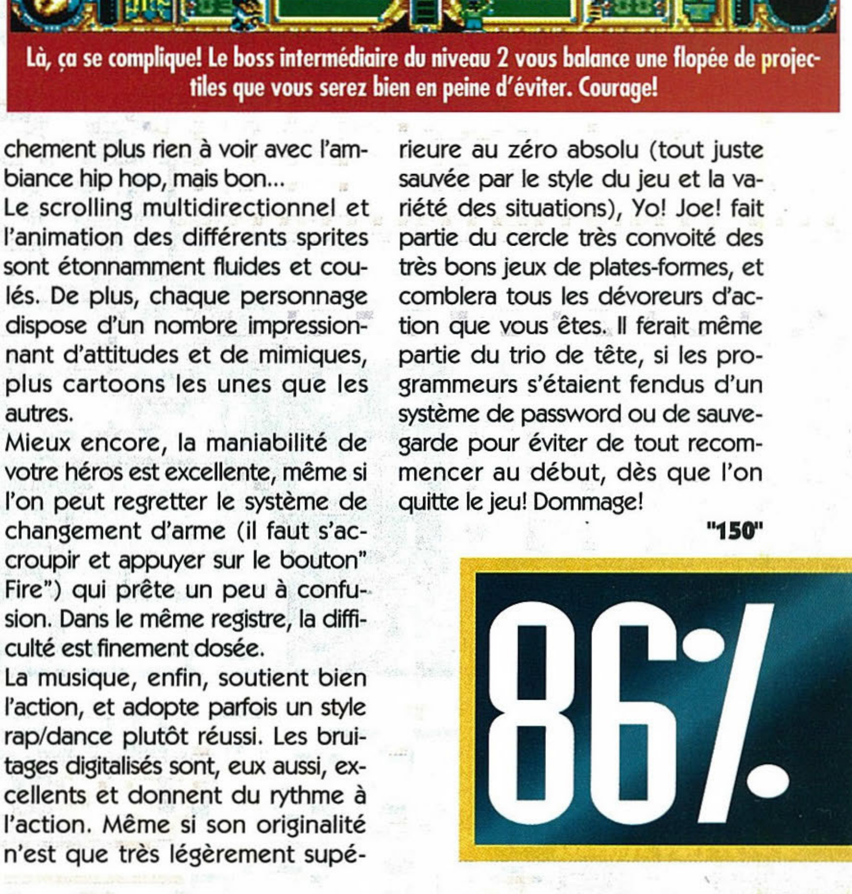
DU GRAND SPECTACLE

Au niveau de la réalisation, Yo! Joe! vous en mettra plein la vue et les oreilles! Les graphismes sont splendides et d'une variété rare, même au sein d'un même niveau. Bizarrement, le premier niveau n'a franchement plus rien à voir avec l'ambiance hip hop, mais bon...
Le scrolling multidirectionnel et l'animation des différents sprites sont étonnamment fluides et coulés. De plus, chaque personnage dispose d'un nombre impressionnant d'attitudes et de mimiques, plus cartoons les unes que les autres.
Mieux encore, la maniabilité de votre héros est excellente, même si l'on peut regretter le système de changement d'arme (il faut s'accroupir et appuyer sur le bouton" Fire") qui prête un peu à confusion. Dans le même registre, la difficulté est finement dosée.
La musique, enfin, soutient bien l'action, et adopte parfois un style rap/dance plutôt réussi. Les bruitages digitalisés sont, eux aussi, excellents et donnent du rythme à l'action. Même si son originalité n'est que très légèrement supérieure au zéro absolu (tout juste sauvée par le style du jeu et la variété des situations), Yo! Joe! fait partie du cercle très convoité des très bons jeux de plates-formes, et comblera tous les dévoreurs d'action que vous êtes. Il ferait même partie du trio de tête, si les programmeurs s'étaient fendus d'un système de password ou de sauvegarde pour éviter de tout recommencer au début, dès que l'on quitte le jeu! Dommage!

"150"

Le boss du niveau 1, le comte Cosimo en personne! Si vous parvenez à éviter son rayon de la mort, il ne devrait pas vous poser trop de problèmes.

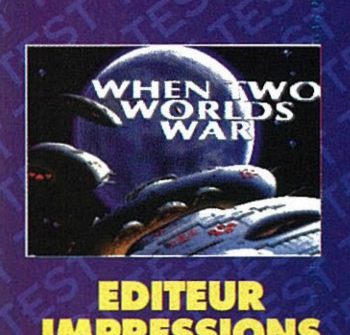




TEST PC

WHEN TWO

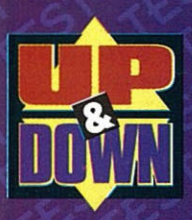
Un Wargame futuriste, complexe,



EDITEUR IMPRESSIONS



GRAPHISME	12
BRUITAGE	12
MUSIQUE	12
ANIMATION	11
ERGONOMIE	16
DUREE DE VIE	17
ORIGINALITE	14
GLOBAL	75%



▲ Le soft est d'une richesse exceptionnelle et laisse beaucoup de liberté au joueur.
▲ L'interface est plutôt réussie, malgré le nombre hallucinant de fonctions.
▲ Il est possible de programmer les tactiques de n'importe quelle unité mobile.
▲ Le jeu à deux par modem ou câble série.
▲ La reconnaissance vocale des fonctions principales du jeu.
▲ Les combats se déroulent en plusieurs lieux.
▼ La réalisation ne casse pas trois pattes à un canard.
▼ Il faut aimer le genre.
▼ Un long apprentissage est indispensable.

CONFIG. MINI: 286

Comme dans tout conflit qui se respecte, When Two Worlds War oppose deux camps distincts, qui sont ici des planètes jumelles (vous, c'est la bleue et l'ordinateur, la rouge). En tant que Général, c'est à vous qu'incombe la lourde et douloureuse tâche d'organiser et planifier "l'effort de guerre" produit par votre planète. Ainsi, à vous de gérer au mieux la répartition de vos ressources pour la production d'unités militaires (avions, tanks, vaisseaux spatiaux, usines...), la défense de vos installations, les plans d'attaques de vos unités, et la recherche technologique qui vous permettra d'améliorer votre équipement... Le but ultime est de détruire toutes les installations et les unités ennemies.

Partout sur la carte de votre monde, vous pourrez édifier des unités de production dédiées à l'un des quatre domaines suivant : énergie, nourriture, science ou matière première. Toutes sont bien sûr indispensables. Plus ces usines seront nombreuses, moins seront longs les délais nécessaires à la construction d'un engin, d'une autre unité de production ou à l'avancée de la science. Logique, non ? Chacun des quatre types de véhicules trouve sa raison d'être au sein du jeu. Les tanks et les bateaux sont bien pratiques pour assurer la défense de votre planète, alors que les avions sont plutôt dédiés à l'exploration de la planète ennemie (évidemment, au début du jeu, vous ne connaissez pas la géographie de la planète rouge !), ou à l'attaque. Les vaisseaux spatiaux, quant à eux, sont indispensables pour transporter un engin d'un monde à l'autre.

Voici les deux forces en présence, chacune ayant pour but de conquérir la planète de l'autre. L'ordinateur contrôle le camp des rouges, à droite.

A chacune des unités, vous pourrez assigner une mission particulière, comme la reconnaissance d'une région du territoire hostile ou la défense d'une base. Il est même possible de programmer vos propres tactiques et de les sauvegarder. Voilà, c'est en combinant tous ces éléments qu'il faudra prendre le dessus sur l'adversaire.

Point primordial de ce genre de jeux, l'interface, compte-tenu du nombre hallucinant de possibilités qui vous sont offertes, est plutôt réussie. Même si plusieurs heures de jeu et une lecture assidue du manuel sont absolument nécessaires, on s'y retrouve dans les innombrables boutons et autres panneaux de configuration.

Par contre, musique, animation et graphisme sont les grands laissés pour compte. Même si là n'est pas le principal critère de jugement pour un wargame, c'est quand même agréable d'évoluer dans un univers flattant l'œil et l'oreille. Or, ce n'est pas le cas. Les graphismes sont sommaires (hormis certaines phases comme la création des unités), et l'animation est quasiment inexistante : on voit juste les unités se déplacer de case en case sur l'aire de jeu ! Quant à la musique, tant qu'à faire, je préfère écouter le



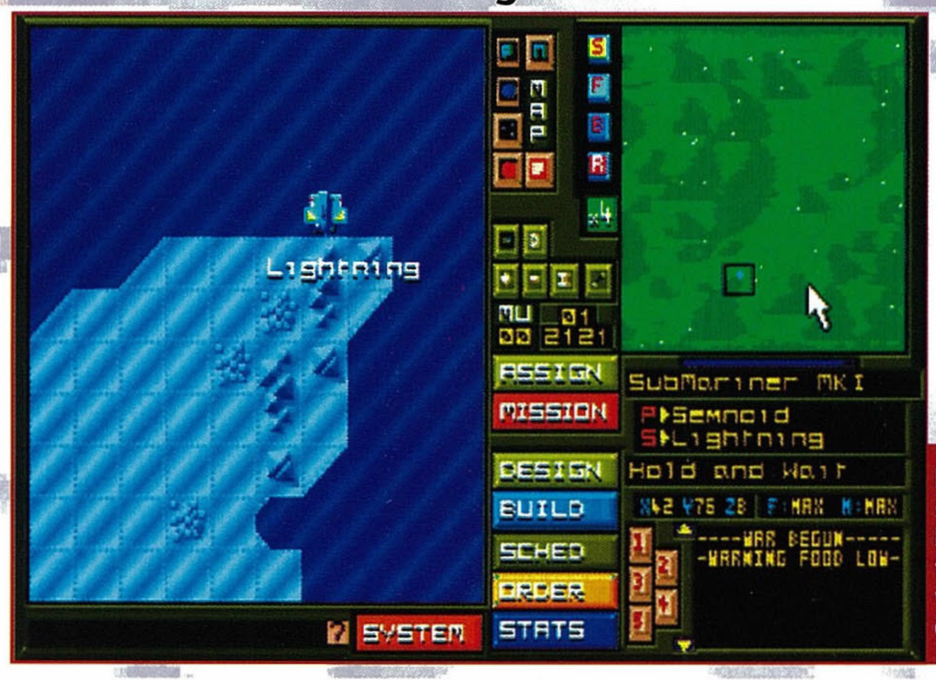
When Two Worlds War est l'un des rares jeux à utiliser la reconnaissance vocale (ARIA), pour peu que votre carte sonore soit équipée de cette fonctionnalité. Ainsi, en parlant (en anglais) dans le micro, vous pourrez piloter les principales fonctions du jeu. C'est plus marrant et plus rapide qu'à la souris ! Ce processeur, présenté au dernier salon de Londres et développé par Sierra Semiconductors, est plus ou moins spécialisé dans la reconnaissance vocale. Annoncé comme un futur standard, certaines cartes commencent à proposer cette option. C'est notamment le cas de la Maestro 16 VR, carte très complète (carte SCSI, Wave Table, DSP...), mais encore un peu chère. C'est génial, mais ça ne marche pas toujours à 100 %. Si toutefois vous êtes intéressé, cette carte est disponible dans les magasins FNAC.

Ce panneau de configuration permet de programmer les missions que vous assignerez à n'importe quelle unité (tank, avion, vaisseau spatial...). Un petit langage de programmation très simple donne une certaine intelligence à celles-ci.



) WORLDS WAR

, mais bien conçu.



Les innombrables commandes du jeu sont regroupées au sein de cet écran. La carte à gauche est une vue détaillée de votre planète, mais rien ne vous empêche de jeter un coup d'œil à celle de votre adversaire.

dernier Fishbone sur ma chaîne ! Signalons quand même qu'une voix digitalisée vous avertit des différents événements se produisant durant le jeu, comme la fin de construction d'une unité ou la présence d'un vaisseau ennemi sur votre territoire.

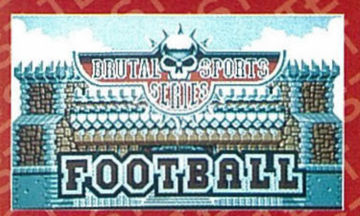
Pour les fanas du genre, When Two Worlds War est un très bon jeu, qui se démarque de la concurrence par la possibilité de programmer les missions de toutes les unités, et par l'apparition de combats sur plusieurs fronts (votre planète, celle de l'ennemi, et même l'espace qui les sépare !). Par contre, les autres lui trouveront bien vite des vertus soporifiques rares !

150

75%



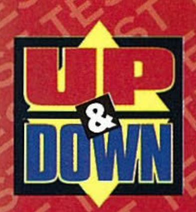
COMPATIBLE : AMIGA 1200



EDITEUR MILLENIUM



GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	10
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	18
ORIGINALITE	15
GLOBAL	86%



▲ Il faut voir le sang gicler, les têtes sauter, bref, le mauvais goût triompher pour y croire.

▲ C'est absolument génial. Le nombre de compétitions différentes assure au soft une bonne durée de vie.

▲ A deux joueurs humains, le jeu prend encore une dimension supplémentaire, tellement c'est fun.

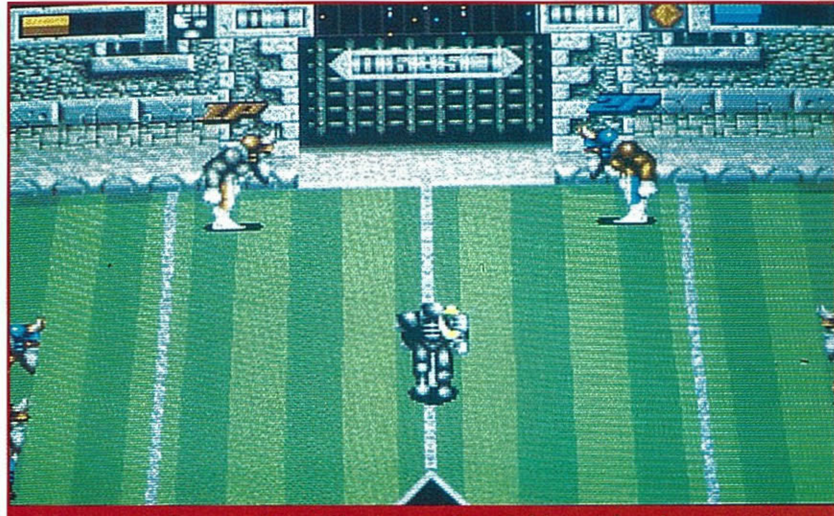
▼ Pourquoi, mais pourquoi Millenium a-il fait un aussi mauvais scrolling? Aaaaaargh, j'enrage, c'est vraiment trop dommage.

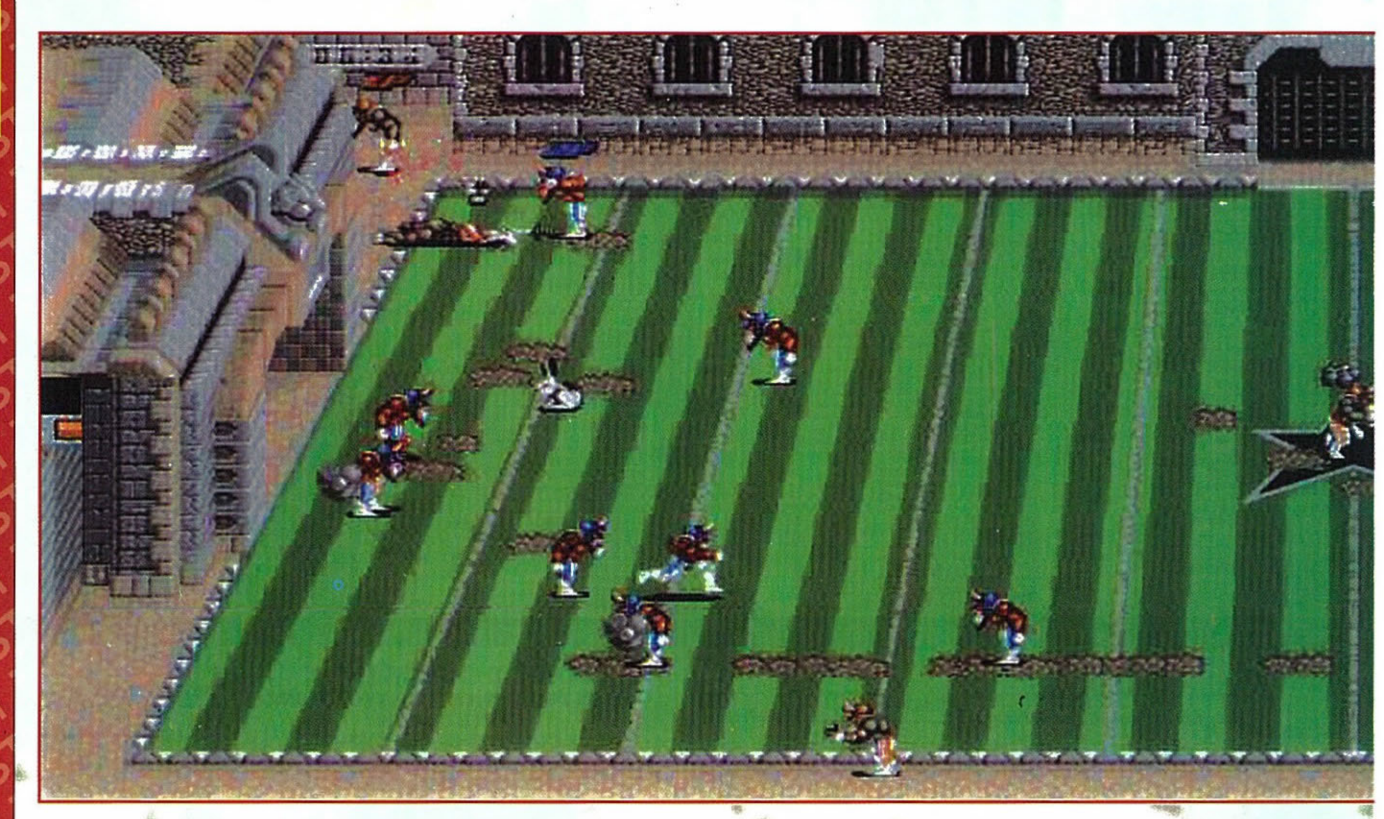


BRUTAL SP

" La simulation sportive la plus

Nous sommes en l'an (pas de grâce du tout!) 2034, et notre société est complètement sinistrée par le chômage et l'inflation galopante. Conséquence logique, la criminalité est à son zénith, et plus aucun lieu n'est sûr. Même le sport ne joue plus son rôle d'exutoire de toutes les tensions. Afin de remédier à cela, de petits malins ont eu un jour l'idée de créer une discipline sportive pour le moins musclée. Hybride du football américain, du football européen et des jeux du cirque, le Brutal Sports Football est né. Brutal Sports Football porte cependant le concept à son paroxysme, puisqu'il s'agit, sans contestation possible, du plus violent jeu de sport ayant jamais vu le jour sur micro. Quand on connaît le degré de puritanisme de nos amis grands-bretons, on ne peut que s'étonner que le soft ne soit pas impitoyablement frappé par la censure Outre-Manche, mais enfin, BSF est là et c'est bien le principal. Vous y incarnez une équipe de bas-du-front (parmi huit proposées) qui compensent largement leurs lacunes intellectuelles par de bons vieux "biscottos" bien saillants. Une fois votre sélection effectuée, il ne vous reste plus qu'à choisir une compétition dans laquelle vos champions pourront briller. Du match "inamical" (en un, trois, ou cinq sets gagnants) opposant deux formations à une coupe à élimination directe, en passant par un championnat en règle, le choix est vaste. A présent, l'heure est venue de rentrer dans le vif du sujet, alors que vos joueurs pénètrent dans le"stade" (à vrai dire, l'arène serait nettement plus appropriée). Le terrain ressemble vaguement à un stadium de football américain, flanqué, à ses deux extrêmités, de buts gravés dans la pierre. Pour remporter un match, il est possible de procéder


BSF est un jeu tellement violent, que la ligue est obligée de fabriquer des robots pour arbitrer!

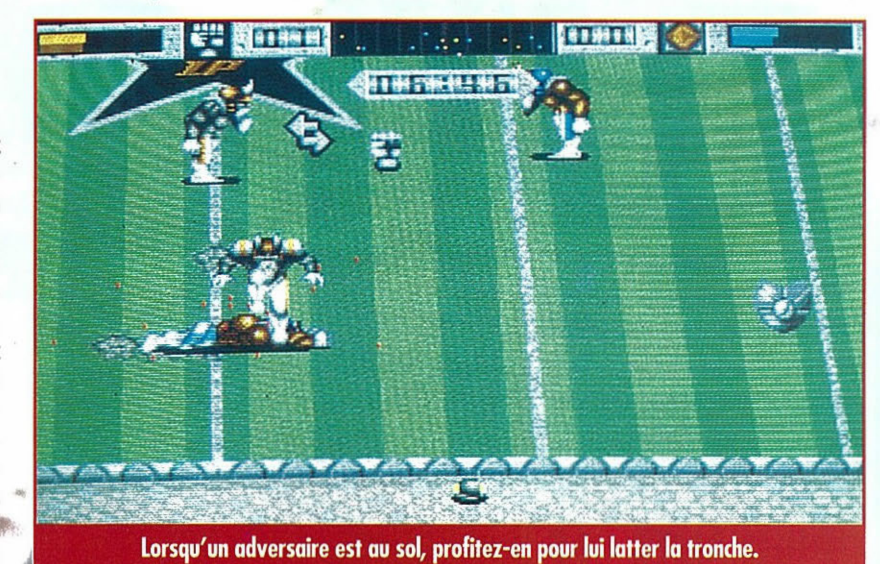


PORTS FOOTBALL

drole du monde "

selon deux stratégies: en finesse (très relative), ou en force (pas relative du tout). En effet, si lorsque le chronomètre sonne la fin de la rencontre, l'équipe ayant marqué le plus de buts obtient la victoire. Pour cela, vos joueurs sont capables d'aligner moult coups de poings et pieds pour étaler vos opposants, puis de les latter gaiement une fois qu'ils gisent au sol. Mieux encore, des épées, grenades, ou chaudrons traînent sur le terrain, dans le but justement de vous aider à exterminer les tapettes d'en face. A cet égard, BSF fait vraiment très fort, graphismes de bonne qualité à l'appui, le sang gicle à chaque coup porté (toutes les nano-secondes), les têtes volent même parfois à grand renfort d'hémoglobine, et très vite les cadavres jonchent la pelouse. En un mot, c'est tout simplement hilarant. En mode "deux joueurs", on prend encore plus de plaisir à sauter à pieds joints sur la face de ses adversaires. En plus des armes susnommées, divers bonus parsèment le terrain, afin d'apporter de la variété au jeu. Le poing augmente la puissance de celui qui le ramasse, le lapin augmente sa vitesse, l'éclair voit vos adversaires instantanément frappés par la foudre, les deux flèches croisées inversent les commandes joystick de votre rival, etc... Bref, la partie, déjà haletante, connaît de multiples rebondissements, pour notre plus grande joie. Côté technique, si les bruitages sont amusants (bing! ourgh! paf!) et les graphismes bons, le soft souffre -hélas- de sa seule (mais importante) déficience dans le domaine de l'animation. En effet, le scrolling multidirectionnel est abominablement saccadé, cela fait longtemps que l'on n'en avait pas vu d'aussi piètre qualité sur l'Amiga. Ce défaut gâche une bonne partie du plaisir, et fait un peu choir le soft de son piédestal. Avec un scrolling fluide, BSF aurait été l'un des tout meilleurs jeux de l'année. Il n'est pourtant qu'un excellent jeu, ce qui est tout de même déjà fort bien. Malgré cela, si j'ai un conseil à vous donner (je suis là pour ça, après tout), c'est bien de faire "fissa" pour l'acquisition de Brutal Sports Football, vous ne le regretterez pas.

PINKY



Lorsqu'un adversaire est au sol, profitez-en pour lui latter la tronche.





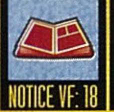
86%



EDITEUR : MICROPROSE

ST







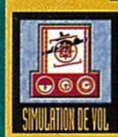






GRAPHISME	15
BRUITAGE	05
MUSIQUE	14
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	18
ORIGINALITE	15
GLOBAL	75%

AMIGA



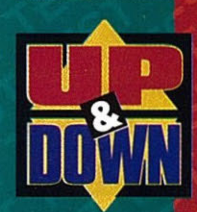








GRAPHISME	13
BRUITAGE	16
MUSIQUE	15
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
DUREE DE VIE	18
ORIGINALITE	15
GLOBAL	74%



▲ Il vous faudra bien des heures avant d'avoir achevé avec succès les douze campagnes qui constituent le mode "Missions".
▼ Les graphismes Amiga ont manifestement étés transposés directement du PC, sans avoir été retouchés suffisamment.
▼ Les bruitages ST donnent envie de mettre un disque sur sa Hi-Fi pendant que l'on joue.

DOGFI

" Ni un jeu d'arcade, ni flight



Les voilà, douze coucous dans toute leur splendeur, qui n'attendent que votre bon vouloir pour aller massacrer joyeusement.

Après avoir hanté les circuits des ordinateurs compatibles PC pendant de longs mois, Dogfight fait enfin son apparition sur les 16/32 bits avec les sorties simultanées des versions Amiga et Atari ST. Comme toujours chez Microprose, le packaging a été particulièrement soigné, afin de faciliter la prise en main (on n'oublie pas mon chèque, merci). En effet, l'ouverture de la boîte révèle un luxueux manuel, truffé de photos d'archives et d'anecdotes historiques, exposant par le menu toutes les options du logiciel. Malgré ce que pourrait laisser penser son nom, Dogfight ("combat de chien") n'est aucunement un beat'em up opposant divers canidés, mais bien un simulateur de duels aériens. Sous-titré "80 années de guerres dans les airs", le soft a la particularité de posséder un éventail très impressionnant d'avions de chasse de tous âges, à l'instar de Birds Of Prey d'Electronic Arts. Du vieux biplan de 1916 au (presque) flambant neuf MIG 23, rien ne vous sera épargné! Au total, douze avions (Microprose est superstitieux, semble-t-il) vous attendent, chacun ayant, bien sûr, son tableau de bord, son pilote, mais surtout son comportement en vol particulier. Trois challenges distincts vous sont proposés pour faire évoluer vos oiseaux. Le mode "Duel", tout d'abord, réduit la simulation à sa plus simple expression afin de laisser immédiatement la place à l'action. Choisissez une période de notre Histoire parmi celles disponibles (Première et Seconde Guerres mondiales, Guerre de Corée, du Viêt-Nam, des Malouines ou de Syrie), le belligérant que vous allez représenter, et zou!, c'est parti pour un face-à-face haletant avec un adversaire redoutable. Deuxième possibilité, le mode "What if?" ("Que se passerait-il si?") vous permet de réaliser les anachronismes les plus délirants, en mettant en présence deux avions de votre choix. Une fois que vous vous serez fait les griffes sur "Duel" et "What if?", le moment sera venu pour vous d'attaquer le gros morceau (bande d'obsédés que vous êtes!) du jeu avec le mode "Missions". Cette fois, tous les paramètres d'un simulateur de vol sont bel et bien présents, fini de rigoler! Après avoir sélec-

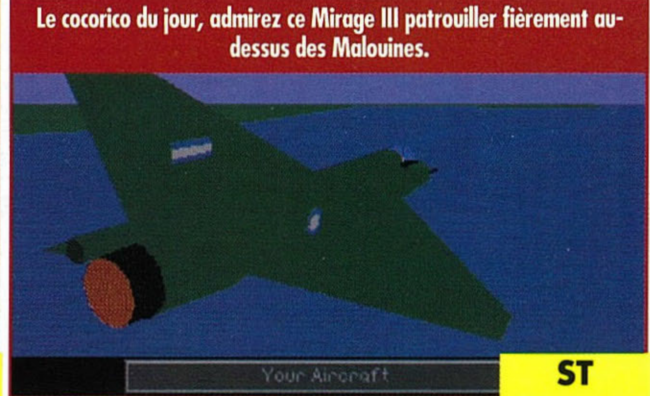
La classique vue donnant derrière l'avion est naturellement présente. Ici, il s'agit d'un pilote argentin à bord de son Mirage.



Le Messerschmitt BF109E.



Le cocorico du jour, admirez ce Mirage III patrouiller fièrement au-dessus des Malouines.



GHT

simulator, mais ... un peu des deux a la fois ! "

ATARI ST

Ici non plus, rien à signaler, la qualité technique du logiciel se situant dans la (bonne) moyenne. L'animation est un peu plus saccadée que sur Amiga, mais il n'y a rien là de scandaleux étant donné la puissance supérieure des bécanes Commodore. De plus, il est possible de paramétrer le niveau des détails affichés, si d'aventure vous trouviez cela trop handicapant. Par contre, c'est assez rapide et on ne s'endort pas le nez sur le clavier comme c'est, hélas, trop souvent le cas avec les adaptations PC-ST. L'aspect sonore est moins réussi, les vagues bruits que crachouillent le moniteur ne ressemblant guère à ce qu'ils devraient être. On aurait préféré des bruitages digitalisés, comme dans Falcon. Un bon soft tout de même!



AMIGA

C'est d'ici que vous attribuez diverses missions aux pilotes sous vos ordres, avant de prendre vous-même votre envol.

tionné un conflit et votre "camp", un briefing vous est donné, exposant les missions à remplir, ainsi que la logistique fournie. Attribuez-donc, parmi l'escadrille dont vous disposez, diverses tâches d'escortes, de raids ou de protection directement sur la carte, avant de prendre les commandes de votre oiseau. Ben, évidemment, vous comptiez gagner la guerre à vous tout seul, peut-être? On n'est pas dans un shoot'em up ici! Incontestablement, l'option "Missions" est de loin la plus intéressante des trois (parce que bon, le duel pour le duel, on s'en lasse) et apporte une pincée de stratégie venant relever la sauce. Même si la réalisation de Dogfight n'est pas précisément révolutionnaire (voir encadrés ST et Amiga), il reste tout de même un soft attachant grâce à la multiplicité de situations et d'engins de mort proposée. Il en résulte une durée de vie absolument immense, avantage qui n'est pas négligable, quand on voit le prix des logiciels de jeu aujourd'hui.

PINKY

AMIGA

Je vous le disais, pas de quoi tomber à la renverse en ce qui concerne l'aspect technique de Dogfight. L'animation est assez saccadée, et à moins d'utiliser un A1200, tout cela manque un peu de célérité, tout en restant très jouable. Les graphismes sont absolument indignes d'un Amiga (du reste, ils sont quasi identiques à ceux du ST), la palette de couleurs étant vraiment trop restreinte. C'est bien simple, mêmes les menus (pourtant composés d'images fixes) n'utilisent pas plus de 16 teintes! Mention "très bien" en revanche pour les bruitages des moteurs, et surtout des réacteurs, plus vrais que nature. L'un dans l'autre, tout cela reste assez honnête, et comme de toute façon, l'intérêt est ailleurs...



NORD

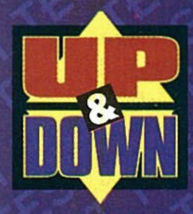
Original, mais décevant.



EDITEUR IMPRESSIONS



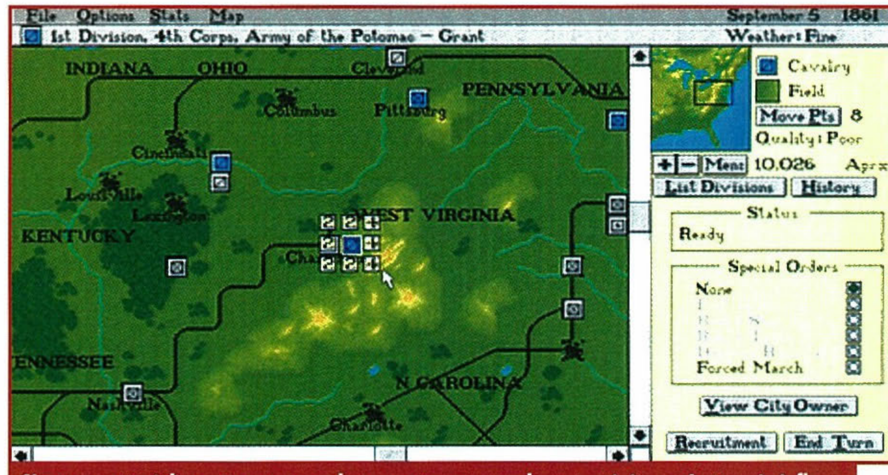
GRAPHISME	13
BRUITAGE	12
MUSIQUE	11
ANIMATION	11
ERGONOMIE	13
DUREE DE VIE	16
ORIGINALITE	16
GLOBAL	77%



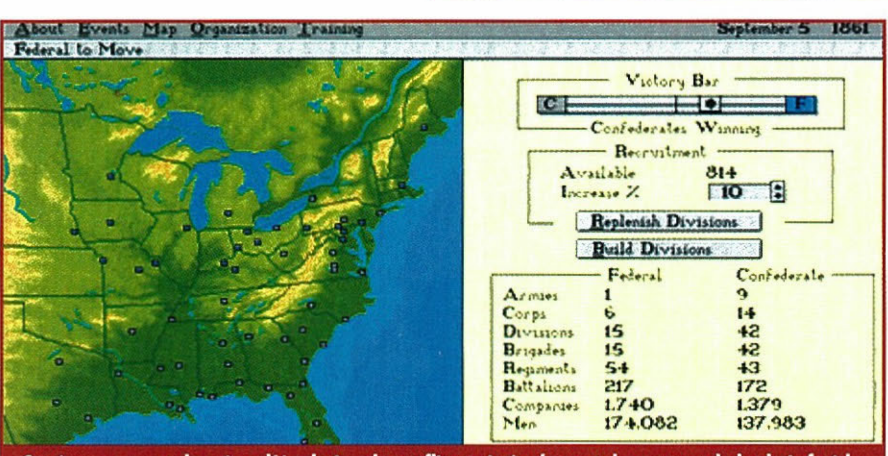
▲ Un wargame avec la Guerre de Sécession pour cadre est assez rare pour ne pas sauter sur l'occasion.
▲ Les deux composantes de Nord&Sud (stratégie et simulation en soldats de plomb) l'ouvrent ainsi à un large public.
▲ Les écrans-menus présentent de superbes illustrations.
▼ Même si Impression a fait de nets efforts côté réalisation, ça reste plutôt faiblard. Le S-VGA, par exemple, aurait pu être mieux utilisé.

CONFIG. MINI: 386 SX 16

Impressions, qui, jusqu'à maintenant, nous avait habitués à des "petites productions", présente enfin un jeu digne de ce nom -encore qu'il ne faille pas s'attendre au jeu du siècle-. Ce wargame explore un conflit ultra célèbre et pourtant si méconnu -et pour cause!- qu'est la Guerre de Sécession. Nord et Sud permet de revivre tout le conflit à partir d'avril 1861, soit dans le camp des Bleus, soit dans le camp des Gris. La principale originalité de Nord et Sud est qu'il est composé de deux phases: la guerre stratégique, et les conflits tactiques. Si la première composante est somme toute classique, la seconde l'est beaucoup moins. Il s'agit, en effet, de combats simulés par une bataille de "soldats de plomb". Les événements se déroulent dès lors sous une perspective 3D en gros plan, où l'on distingue les unités sur le champ de bataille. Ces unités -justement- sont, époque oblige, soit l'infanterie, la cavalerie ou l'artillerie. Elles sont déterminées par des caratéristiques telles que le nombre d'hommes/canons, et les points de déplacement bien sûr, mais également les forces d'attaque et de défense influencées par le niveau de moral ou d'entraînement. Vos troupes, en effet, sont plus ou moins expérimen-



C'est sur cette jolie carte que vous donnerez tous vos ordres stratégiques. Le terrain influence bien sûr le déplacement des unités, d'où l'utilité des trains et des bateaux.



Cet écran permet de suivre l'évolution du conflit, mais également de recruter de la chair fraîche pour vos troupes.

Nord & Sud Vs. Fields of Glory.

Graphiquement, Fields of Glory l'emporte haut la main: alors que Nord&Sud présente des unités plutôt rikiki et statiques, le jeu de chez MicroProse offre d'immenses sprites merveilleusement animés sur un champ de bataille comportant même des maisons. Un point à zéro. Côté son ensuite, les quelques bruitages présent dans Nord&Sud ne tiennent pas la route face aux voix digits de Fields of Glory. Deux points à zéro. Enfin, pour ce qui est de simulation, accordons quand même un point au jeu d'Impressions qui permet de revivre tout le conflit (en mode stratégique), alors que Fields of Glory ne propose que quelques batailles historiques. Au total, ça fait deux points à un pour Fields of Glory. C'est vous qui voyez!.....



ET SUD



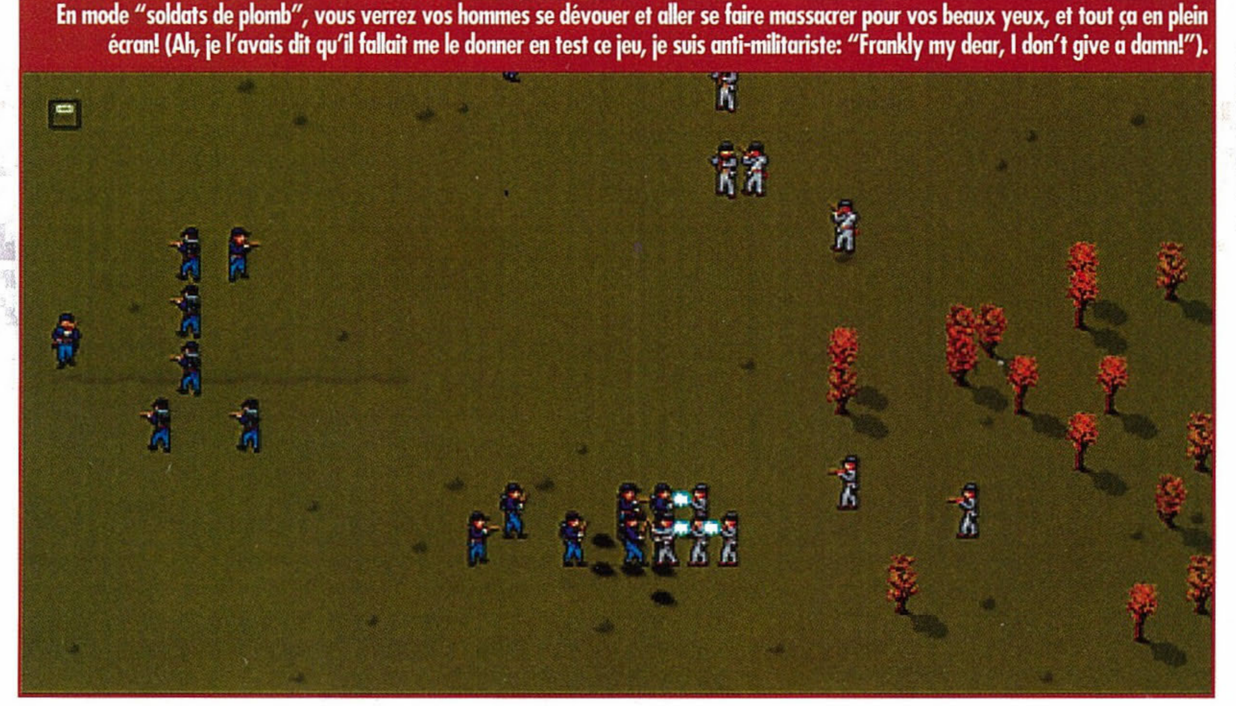
A la fin de chaque combat, un très bel écran en présente l'issue: nombre de paralysés à vie, nombre de traumatisés, nombre d'objecteurs de conscience... et, moins graves, nombre de morts.

Même si la bataille "soldats de plomb" se déroule en temps réel, on peut "pauser" quand on veut pour donner ses ordres.

tées dans l'art de la guerre, et cela joue évidemment sur leurs compétences. Effectivement, c'est une vérité de La Palissade -"Un quart d'heure avant sa mort, il était encore vivant"-, mais il est bon de le souligner: mieux vaut parfois utiliser une troupe composée de peu d'hommes qualifiés, qu'une troupe gigantesque formée uniquement de "bleus". Vous pouvez, bien entendu, composer vos unités à loisir, en recrutant de nouveaux jeunes gens et en redéfinissant leur formation. En mode stratégique, vous disposez également de moyens de transport que sont les trains et les bateaux, facilitant les déplacements de vos hommes. Les voies ferrées sont d'ailleurs des points particulièrement stratégiques, qu'il est bon de contrôler. On peut ainsi en détruire, pour gêner le déploiement des troupes adverses. Mais c'est en mode "soldats de plomb" que vos qualités de meneur d'hommes et de stratège pèseront le plus. Formation, déplacements, armes, etc. vous disposez de tous les outils pour réduire l'ennemi à néant. Vous pouvez faire résoudre le conflit en automatique. Une fois vos ordres donnés, vous verrez se dérouler le combat en plein écran, en temps réel -mais que vous pourrez toujours "pauser" à votre guise-. Côté réalisation, si la partie stratégique est honnête, avec une carte en S-VGA représentant finement les points importants (villes, voies ferrées et unités), la partie tactique, elle, laisse un peu à désirer. Les troupes sont représentées de façon plutôt succinte en rikiki, mais surtout sont animées très sommairement. Comme en plus, la bande son n'a rien d'extraordinaire, il faut se contenter de quelques "boom" et autres "hihihi" (cris des chevaux). En fait, seuls les menus et les écrans statiques comportent de "jolis dessins". Bref, tout ça reste assez classique. Non, on ne tombe pas à la renverse en chargeant Nord et Sud. Ceci étant dit, c'est tout de même le seul wargame relatant la guerre civile américaine (depuis North&South d'Infogrames, qui n'était pas un vrai wargame), et c'est tout ce que vous aurez à vous caler sous la dent en attendant Civil War que prépare Sid Meier (Civilisation, Railroad Tycoon, etc.) pour MicroProse. Glory, Glory...

CALOR

En mode "soldats de plomb", vous verrez vos hommes se dévouer et aller se faire massacrer pour vos beaux yeux, et tout ça en plein écran! (Ah, je l'avais dit qu'il fallait me le donner en test ce jeu, je suis anti-militariste: "Frankly my dear, I don't give a damn!").





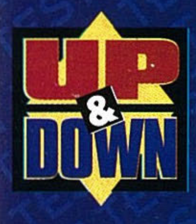
PREVU SUR :
AMIGA
PC CD ROM



EDITEUR
COKTEL VISION



GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	17
ERGONOMIE	16
DUREE DE VIE	18
ORIGINALITE	15
GLOBAL	87%



▲ Le principe est simple et passionnant, grâce à un scénario et un background originaux.
▲ Les graphismes sont superbes, notamment ceux des séquences intermédiaires.
▲ La bande son est à hurler de rire: ah, vous vouliez savoir comment ça parle un Goblin?...
▼ C'est de chez Coktel (meuh, non c'est pour de rire!)

CONFIGURATION MINIMUM
AT 286

Le clou de la trilogie des Goblins

GOBLINS

MEGASTAR joystick

Coktel persiste et signe de mains de maître cette troisième aventure de nos amis les Goblins, qui constitue indéniablement le clou de la trilogie, tant elle est réussie. Contrairement à la plupart des jeux de réflexion pure, Goblins comporte un véritable "background" et un scénario des plus attachants. Vous dirigez en fait Blount, un Goblin-reporter, parti à la quête de scoops. Il veut, pour cela, se rendre à la Montagne de Foliandre où se trouve un labyrinthe si mystérieux, que ceux qui ont osé s'y aventurer, en ont perdu l'esprit. Le labyrinthe est d'autant plus impénétrable, que Behorn, son gardien, est mort de vieillesse, et qu'on n'arrive plus à mettre la main sur la clé de l'entrée. C'est grave, car désormais un fleuve d'amertume issu de la Montagne coule sur les royaumes rivaux de la Reine Xina et du Roi Bodd. Bref... pire que l'Atlantide ou les Bermudes! Notre ami le Goblin prend donc son petit carnet, sa carte de presse, et s'embarque sur une nef volante. Dès le lendemain de son départ, les ennuis commencent, et Blount retrouve la nef abandonnée par l'équipage, et prête à s'échouer incessamment sous peu. C'est donc l'heure du premier tableau déjà bien corsé. Le principe est d'une trivialité extraordinai-

GOBLINS NEWS
REDONNE... SOIRÉE... AVEC LE B... DE FEUX F... ARC-EN-CIEL...
BRÈVE RENCONTRE
C'est un brutal premier contact que j'établis à mon arrivée, puisque ma nef a été bombardée en plein vol.
Ce hasard me met en présence de la ravissante Wynnona, disparue avec la clé du labyrinthe, après la mort de son père Behorn.

Blount étant un "journaleux", il marquera chacune de ses péripéties par un bel article. Histoire de laisser quelque chose pour l'humanité.

DITES-MOI MON BRAVE, QUELLE EST LA RAISON DE VOTRE PRÉSENCE ICI?





re -seulement le principe, parce qu'après, ça se corse-. Chaque tableau est truffé d'énigmes en tout genre. Ce peut être des objets à récupérer, des personnages belliqueux à passer, etc. Bref, tout plein de petites choses qui sont là exprès, juste pour vous rendre la vie dure. Vous détenez tous les objets utiles pour vous aider à résoudre ces casse-têtes, soit dans votre inventaire, soit sur le tableau-même. En fait, le truc, c'est de ramasser et d'utiliser tous les objets que vous trouvez. Comme vous ne pouvez pas mourir, il n'y a aucun risque. D'autant plus que c'est généralement quand vous ferez des bêtises, que Goblins gagne en intérêt -c'est d'ailleurs un excellent moyen de faire passer la pilule, quand on coince-.

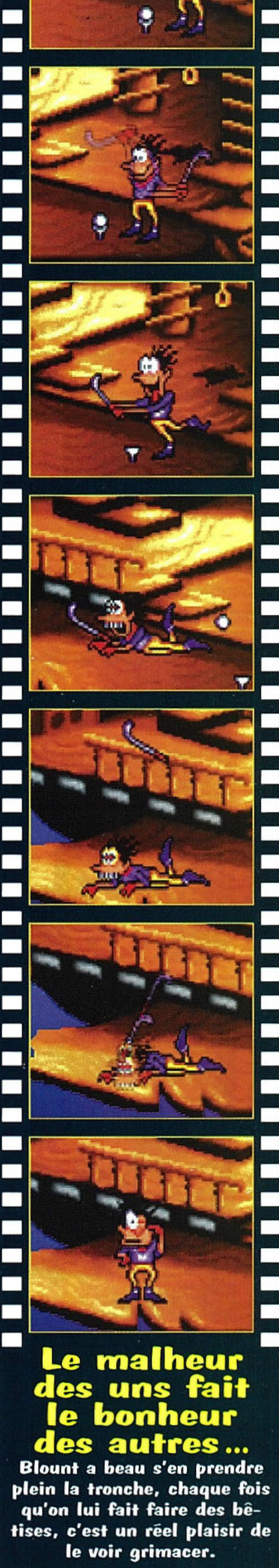


Une jolie petite carte vous présente les 19 aventures que vous allez vivre, histoire de vous dire que si un tableau semble hermétique, d'autres vont encore suivre.

ÇA CARTOOON!

Blount dispose, en effet, d'une vaste, très vaste panoplie de grimaces et d'animations absolument tordantes (absssolument!). Et ce n'est que le début, car Blount vivra en tout est pour tout 19 mésaventures au cours desquelles il aura l'occasion de se transformer (en loup-garou, en ange...), et de rencontrer de pittoresques personnages. Ces derniers deviendront parfois des potes et l'aideront dans son périple: il y a d'abord Chump le perrok, puis Flubert le boa-boa, et enfin Ooya le magicos. Il s'agit, bien évidemment, d'exploiter à bon escient les facultés particulières de ces nouveaux compagnons. D'autant plus que comme vous ne devez pas forcément attendre la fin d'une action pour diriger un autre personnage. Certaines énigmes requièrent une excellente coordination. Mais au cours de sa quête, Blount se découvrira un objectif bien plus motivant qu'un scoop: Wynnona, la propre fille de Behorn, dont il tombera fou amoureux -eh oui, ça arrive même aux Goblins!-. La grande nouveauté de Goblins 3 est que chaque tableau est composé, en fait, de deux/trois écrans, et que vous en découvrirez tous les recoins; il faudra faire scroller l'écran. Si le nombre de tableaux peut paraître faible, sachez qu'il vous faudra passer un certain temps (oh que oui!) sur chacun d'eux. Heureusement, deux aides sont disponibles: d'une part, une présentation du tableau vous en explique l'objectif, et d'autre part, il existe quatre jokers vous permettant d'accéder à la solution complète de chaque tableau. Personnellement, je trouve cette dernière idée plutôt géniale, car cela évite de se morfondre pendant des mois, en attendant que la soluce passe dans Joystick (dans les cas désespérés, évidemment). Bien sûr, il y aura toujours des petits malins qui en feront un usage maléfique, notamment en les combinant avec les sauvegardes (hem)... L'interface est toujours aussi pratique et efficace.

Conçours de grimaces



Le malheur des uns fait le bonheur des autres...

Blount a beau s'en prendre plein la tronche, chaque fois qu'on lui fait faire des bêtises, c'est un réel plaisir de le voir grimacer.

GOBLINS 3



Les séquences intermédiaires, superbes, renforcent encore plus l'ambiance cartoon du jeu et vous exposent la progression du passionnant scénario.

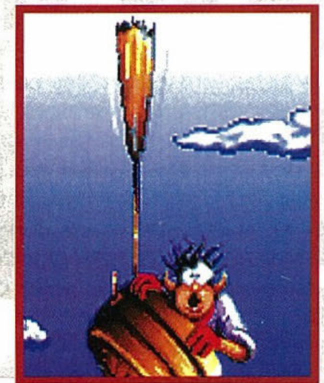
JAMAIS DEUX SANS TROIS

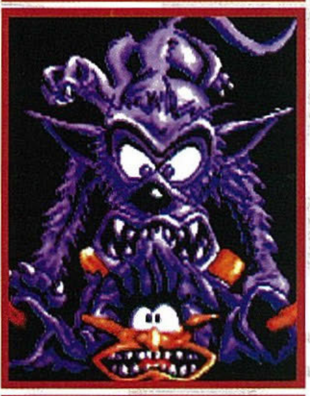
Côté réalisation, Goblins 3 est somptueux, et de tous les points de vue. Graphiquement respectueux des épisodes précédents, les tableaux gagnent néanmoins en richesse et en beauté. Les animations sont toujours aussi hilarantes. Mais le plus génial reste quand même les séquences animées intermédiaires, qui renforcent le côté cartoon ambiant. Je ne vous les raconte pas, parce que bon, ça gâche tout... Enfin, et ce n'est pas des moindres, la bande son également participe à l'ambiance délirante du jeu: les musiques sont entraînantes et variées; et les bruitages à hurler de bonheur. Bref, enfin, pour finir, finalement, etc. Goblins 3 vous tiendra en haleine pendant des heures et des heures, et même après. Franchement, on ne se remet pas des grimaces de Blount. Une fois qu'on a goûté à ça, on ne regarde plus du même oeil aucun autre jeu de réflexion.

CALOR

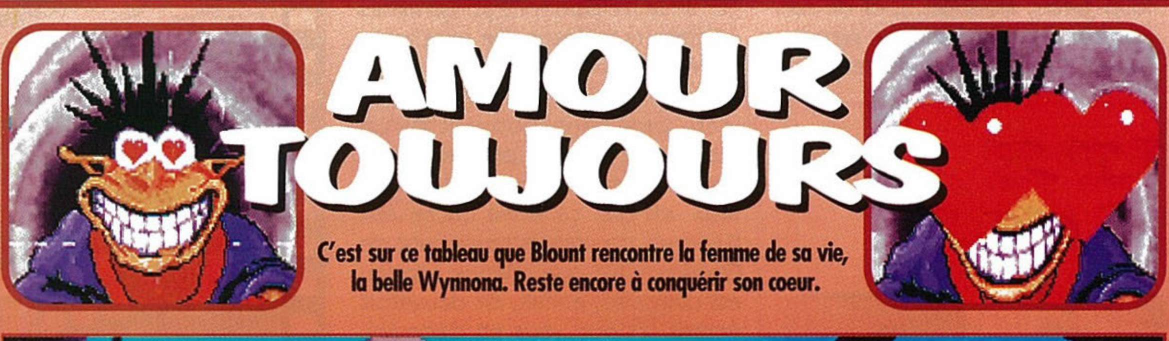


Vous rencontrerez des personnages qui deviendront vos compagnons, comme Bizoo. Ils vous aideront, autant que possible, dans la résolution des énigmes.

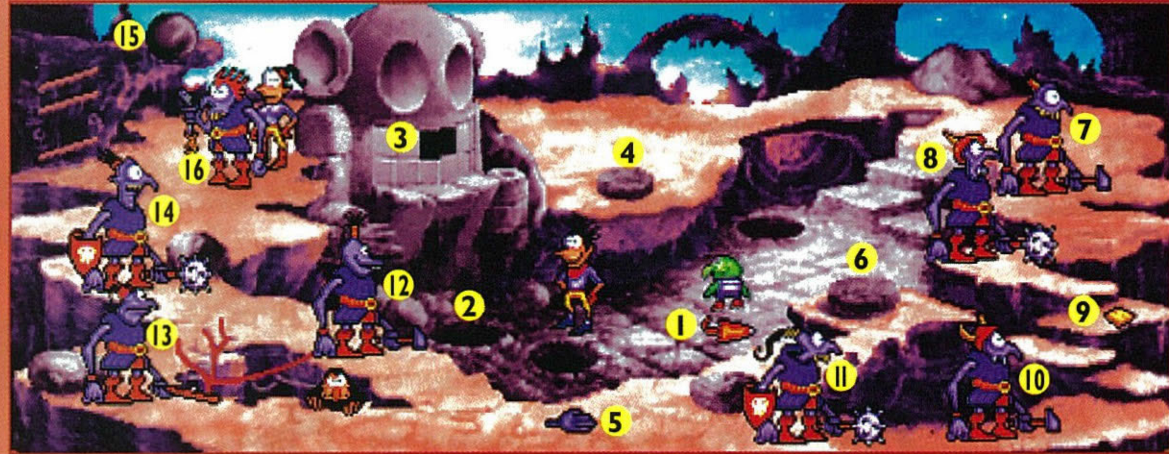








C'est sur ce tableau que Blount rencontre la femme de sa vie, la belle Wynnona. Reste encore à conquérir son coeur.



1. Ramassez le parapluie.
2. Utilisez le parapluie sur l'air chaud pour atteindre la plate-forme supérieure.
3. Regardez par l'orifice, puis redescendez.
4. Mettez-vous sur la dalle pour être projeté de l'autre côté.
5. Prenez la fausse main.
6. Mettez-vous sur la dalle pour revenir.
7. Frappez le personnage belliqueux avec le club de golf.
8. Frappez-le avec le club de golf.
9. Ramassez la biscotte.
10. Donnez-lui l'écu et pendant qu'il le regarde, frappez-le avec le club de golf. Ramassez l'écu. Mettez ensuite la biscotte dans le casque, puis écrasez-le avec le club de golf. Ramassez les miettes.
11. Passez derrière lui en utilisant la dalle en 4, puis mettez les miettes dans sa nuque. Pendant qu'il se gratte, frappez-le avec le club de golf. Récupérez le bouclier.
12. Tendez-lui la fausse main, et pendant qu'il la regarde, frappez-le avec le club de golf.
13. Posez le bouclier sur la branche, passez derrière lui, puis saupoudrez-le de poivre. Ramassez la matraque.
14. Utilisez Chump dessus, et pendant qu'il tire la langue, tirez-la lui.
15. Utilisez la matraque sur l'échelle, puis montez sur la plate-forme supérieure.
16. Utiliser Chump sur le Roi. Pendant que ce dernier avance, poussez la pierre dessus. Et voilou!

87%

THE GEEKWAD GAMES OF THE GALAXY



A MOURIR DE RIRE

Après l'immense succès de Wacky Funster (hem) où l'on pouvait s'éclater sur les remakes d'antiquités comme Pong, Tsunami nous refait le coup (il me tarde de voir le troisième). The Geekwad nous présente donc des oldies-but-goodies relookés: Defender avec des vaches volantes, Space Invaders avec des billes, etc. L'idée est sympa, la réalisation n'est pas pourrie, hormis pour les jeux mêmes. Hem, je m'explique. Y'a tout plein de beaux dessins dans les écrans menus, et tout plein de voix digits et tout ça, mais pas pendant les jeux. Or, c'est bien connu, on n'achète pas un soft pour les menus. Bref, à moins de prendre ça comme une grosse vanne, on peut passer son chemin, d'autant plus qu'il existe, dans le domaine public, d'excellents clones des antiquités en question. Un collector en quelque sorte! **CALOR**

SUR PC
EDITEUR TSUNAMI

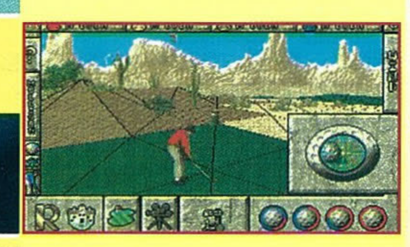
40%

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

SUR AMIGA 1200
EDITEUR OCEAN

65%

International Open Golf Championship est le premier simulateur de golf disponible sur l'Amiga 1200, voilà une lacune de comblée pour la plus grande joie des possesseurs de cette bécane. Attendez cependant avant de vous réjouir, car le temps risque de se gâter d'ici peu. En effet, le chapitre des doléances est hélas assez fourni. Les graphismes, tout d'abord, sont assez fouillis, du fait de l'emploi d'une résolution assez grossière, genre MCGA. De plus, le nombre de couleurs affichées à l'écran est bien en deçà des possibilités de l'A1200. Le désastre se poursuit en ce qui concerne l'animation, d'une poussivité extrême. Chaque rotation du paysage autour de vous, alors que vous vous préparez à frapper, met d'interminables secondes à s'effectuer. Même les clics de la souris ne sont pris en compte qu'avec un temps de retard. Du coup, ne sachant pas si l'ordre a été transmis, on reclique plus fort, on s'énerve, on rereclique à grand coup de poing sur le bouton gauche, et finalement on se retrouve au bord de l'apoplexie avec une souris en morceaux. Dommage Éliane... **PINKY**



BATMAN RETURNS



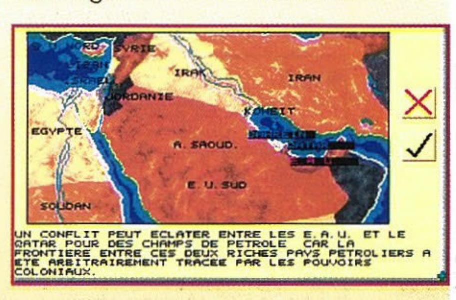
On attendait bien plus de cette version micro du retour de l'homme chauve-souris. Trop, peut-être ! C'est, certes, excellemment réalisé. Les graphismes sont proches des peintures à l'huile, d'un style traduisant bien l'ambiance glauque de Gotham City. Des digitalisations des images du film ponctuent l'aventure de façon agréable. La bande son reprend le thème musical du film, et les bruitages sont corrects. Bref, de ce point de vue-là, rien à redire. C'est impeccable. Par contre, ce que Konami a oublié et qui est primordial dans un jeu, c'est l'intérêt. Il ne suffit pas d'écrire "Batman" (TM) sur un soft pour qu'il soit bon. Même si le scénario reprend l'intrigue du film et permet donc de retrouver avec plaisir le Pingouin, Max Schreck, et Catwoman, son développement est pour le moins ennuyeux. Vous affronterez parfois, dans vos recherches, des criminels méchants comme tout. Normal, c'est vous le gentil ! Les combats sont à ce titre mortels. En mode Easy, vous vous contentez de sélectionner l'arme à utiliser, et Batman -le gars qui est sur l'écran- se battra tout seul comme un grand. Il pare, donne des coups de poings, etc. D'ailleurs, j'ai le temps d'aller boire un verre avant qu'il ait fini. C'est certes joliment fait, mais qu'est-ce qu'on se fait ch... En mode Normal, ça va mieux, mais se battre à la souris, c'est pas évident... Bon, je peux continuer longtemps comme ça, si vous voulez. Vous savez ce que c'est, on en fait tout un tintouin et en fait c'est pas terrible -comme le film, quoi ! (Oh, là, j'vais me faire des ennemis là !...). **CALOR**

SUR PC
EDITEUR KONAMI

68%

AIR FORCE COMMANDER

Air Force Commander n'est pas un wargame conventionnel. C'est que les guerres modernes ne le sont pas non plus, et que pour gagner, il suffit généralement d'exercer sur l'adversaire la suprématie aérienne. En effet, suivant que la guerre se déroule entre pays proches (Iran-Irak, Israël-Jordanie) ou pays éloignés, le temps ne sera pas le même pour s'imposer dans les cieux. Heureusement, histoire de rajouter un peu de piment, le jeu prend aussi en compte d'autres paramètres tels que l'opinion internationale ou l'ambiance dans le pays attaqué ou attaquant: après 40% de taux d'insatisfaction, on estime que le pays devient ingouvernable. Air Commander est un jeu relativement simple d'emploi, et qui utilise pleinement le joyeux duo icônes/souris. Le jeu est entièrement en français à l'écran. Outre l'aspect tactique, Air Commander gère l'économie, et il faudra surveiller ses ressources afin de pouvoir continuer le combat. En plus du jeu original, le package contient WW2, qui reprend le même principe, mais permet de jouer pendant la Seconde Guerre mondiale. Bref, voilà un wargame intéressant et, de plus, esthétique en dépit d'une bande son particulièrement pourrie, un comble sur Amiga! **Moulinex**



SUR AMIGA
EDITEUR IMPRESSION

70%



les questions

1 • QUEL EST LE NOM DU HEROS DANS LE JEU DRACULA?
- JONATHAN HARKER
- ROY PARKER
- JOHN BICKLEY

2 • QUEL EST LE REALISATEUR DE LA DERNIERE VERSION FILMEE DE DRACULA ?:
- ALAN PARKER
- FRANCIS FORD COPPOLA
- JEAN-LUC GODARD

3 • COMBIEN DE PHOTOS D'ECRAN DE JEU TROUVE T-ON SUR LA BOITE PC DE DRACULA?
- 2 PHOTOS
- 3 PHOTOS
- 4 PHOTOS

QUESTION SUBSIDIAIRE
TROUVER UN SLOGAN QUI IMMORTALISERAIT LE COMTE DRACULA?

les lots

1ER PRIX : UN MAGNETOSCOPE SONY SVL 285 (VALEUR 3990 F)

2EME PRIX : UN BLOUSON DRACULA (VALEUR 950 F)

3EME PRIX : UNE MONTRE DRACULA SERIE LIMITEE (VALEUR 549 F)

DU 4EME AU 13EME PRIX : UN CD BANDE SON DE DRACULA (VALEUR 120F)

DU 14EME AU 30EME PRIX : 1 TEE-SHIRT (VALEUR 110F)

DU 31EME AU 50EME PRIX : UNE AFFICHE DU FILM 120/160 (VALEUR 60F)

réglement

1) **PSYGNOSIS** et **JOYSTICK** organisent un concours qui sera clos le **26 NOVEMBRE 1993** à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de **PSYGNOSIS** et de **JOYSTICK**.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disposnibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le **20 DECEMBRE 1993**..
6) Les bulletins de participation seront soumis a l'appreciation d'un jury qui opé rera un classement pour l'attribution des lots.

bulletin réponse

A renvoyer avant le 26 novembre à : Joystick, concours Dracula, 103 boulevard Mac Donald, Paris 75019

QUESTION 1 • ....

QUESTION 2 • ....

QUESTION 3 • ....

QUESTION SUBSIDIAIRE • ....

....

....

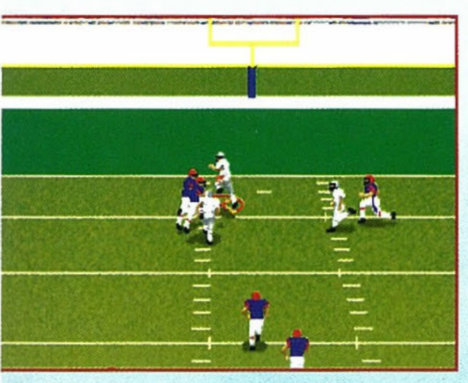
NOM • ....

PRENOM • .... AGE..............

ADRESSE • ....

VILLE • .... CODE POSTAL..............

FRONT PAGE SPORT
FOOTBALL PRO

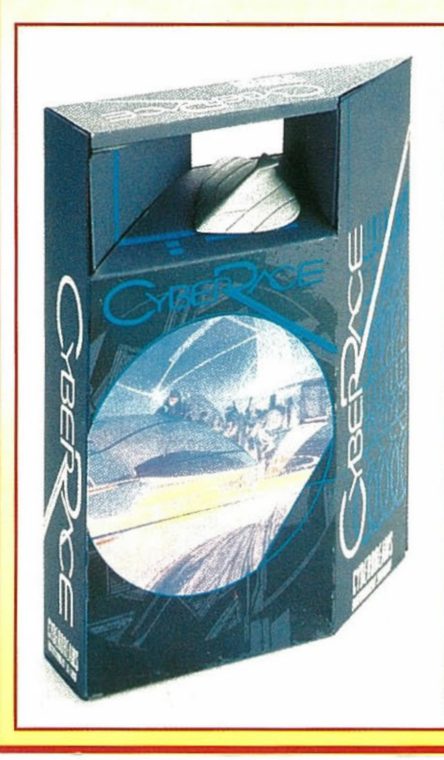


Front Page Sport Football était le meilleur jeu de foot US. Avec Front Page Sport Football Pro, Dynamix va encore plus loin dans le réalisme. Ce nouveau titre gomme ainsi le principal reproche qu'on pouvait faire à son prédécesseur, à savoir le fait que les équipes n'étaient pas officielles. FPSFP (ouf !) comme son nom l'indique à peine, permet donc de jouer avec des équipes de la NFL. Bon, voilà, vous vous plaigniez de pas voir les noms des vrais joueurs, ben voilà, vous les avez maintenant. Contents ? Mais Dynamix ne s'est pas contenté de changer les équipes. Le jeu lui-même a bénéficié de quelques améliorations fort appréciables. L'éditeur de tactiques est beaucoup plus maniable et permet plus de subtilités. Les couleurs des tenues ne sont plus limitées, on peut faire son petit mélange parmi trois couleurs primaires pour obtenir une infinité de variantes. Enfin, il y a beaucoup plus de voix digits et de bruitages que dans la version originale. Par exemple -ça fait toujours bien de donner un exemple, alors j'en donne un-, pendant les matchs, auparavant l'ambiance n'était soulignée que par les commentaires de l'arbitre, les "hut, hut" du quaterback, et les cris des supporters lors des touchdowns. Maintenant, on entend la foule tout au long du match. C'est-y pas cool, ça ? Bon, en résumé, si vous n'avez pas encore FPSF, n'hésitez pas, prenez FPSFP ! **calor**

SUR PC
EDITEUR DYNAMIC

90%

CYBER, TU PÉRIS TA RACE



Allez, on vous le dit! Nous attendions avec grande impatiente le fameux Cyber Race (depuis le temps qu'on vous bassine avec ce soft). Il est bien arrivé le bougre, mais dans le désordre... Le jeu n'est pas à la hauteur de ce que nous attendions et c'est buggé à mort de tous les côtés (tableau de bord défaillant...). Devant une telle déception, nous préférons attendre la version définitive plutôt que de vous raconter n'importe quoi! En attendant, vous pouvez mater la boite, question de baver un peu...

B-WING



Le moins que l'on puisse dire, c'est que LucasArts ne s'endort pas sur ses lauriers. Les joueurs ont à peine eu le temps de terminer Imperial Pursuit (j'exagère juste un peu !), que voici B-Wing qui démarre au moment précis où le premier Data-Disk prend fin. L'Empire est parvenu à détruire la base de Yavin, et les Rebelles errent dans l'espace à la recherche d'un endroit sûr. Dark Vador, fort de cette situation précaire, en profite pour déployer ses forces autour de la flotte alliée, en espérant se débarrasser une bonne fois pour toute de l'Alliance... Le Y-Wing, bien qu'ayant rendu de fiers services, n'est plus assez puissant pour contenir les corvettes de l'Empire. Ce rôle revient désormais au B-Wing, appareil aux formes peu catholiques et à la puissance de feu impressionnante. Jugez plutôt : pas moins de trois canons laser, trois canons ioniques et deux lance-missiles à protons ; et pourtant, ce bombardier reste maniable et rapide. L'Empire n'a qu'à bien se tenir ! Outre de nouvelles séquences animées, ce Data-Disk apporte 20 missions supplémentaires, 6 combats historiques, et de nouvelles musiques. Ceux n'ayant pas terminé Imperial Pursuit pourront reprendre l'intégralité des missions, avec l'aide du pilote fourni. L'Alliance Rebelle compte sur vous... Bonne chance ! **LORD DARK VADOR**

SUR PC
EDITEUR LUCASARTS

DATA DISK

COMBAT AIR PATROL

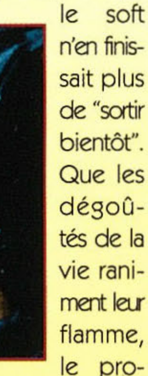


SUR AMIGA 500/600
EDITEUR PSYGNOSIS

90%

Je dois bien admettre que je n'y croyais plus. Rappelez-vous le numéro 37 de Joystick. Vous pouviez lire en bas de la page 165: " Si vous êtes un inconditionnel du pilotage, vous ne serez pas déçu du voyage! Un jeu vraiment superbe...". Autant vous dire qu'un paquet de mecs se sont ramenés dans les magasins en voulant tout péter parce que le soft n'en finissait plus de "sortir bientôt". Que les dégoûtés de la vie raniment leur flamme, le programme est enfin sur les rayons des magasins, et le soft n'a rien perdu de son panache. C'est plein de missions dans tous les sens, on peut piloter deux appareils, voler en patrouilles, attaquer des trains ou des camions... Le nombre de vues est hallucinant, et le soft ne ralentit que très peu, malgré la somme importante de détails. Le tout est accompagné par une bande son de qualité, avec des digits vocales et des bruitages de la mort. Je vous signale, enfin, que la notice et le jeu sont en français bien de chez nous. CAP reste, malgré son retard, le meilleur simulateur de vol disponible sur cette bécane. **LORD CASQUE NOIR**





Cette machin
à finir tous le
où vous coinc

Le 15 novem
avalanche
dans la B
3615 JO
plus : une 3DO

ne sert
es jeux
cez.



EPILEPSIE: chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'emploi particulières détaillées dans la notice jointe...

nbre 93, une
de cadeaux
outique du
YSTICK.
à gagner !

CONCOURS SELECTION

JOYSTICK ET ELECTRONIC ARTS

VOUS OFFRENT LA CHANCE DE VOTRE VIE.
DEVENEZ TESTEUR D'ULTIMA 8 (VERSION FRANÇAISE) CHEZ ORIGIN AU TEXAS, PENDANT 3 SEMAINES, TOUS FRAIS PAYÉS

(ON SE CROIRAIT SUR FRANCE 2, DANS L'ÉMISSION PRÉSENTÉE PAR JACQUES MARTIN, LE DIMANCHE APRES-MIDI).



LA PERSONNE SÉLECTIONNÉE PARTIRA POUR UNE PÉRIODE DE 3 SEMAINES CHEZ ORIGIN (AUSTIN, TEXAS) DU 15/11/93 AU 3/12/93. TOUS LES FRAIS, AINSI QUE LE VOYAGE, SERONT PRIS EN CHARGE PAR ELECTRONIC ARTS. PENDANT CES 3 SEMAINES, L'HEUREUX OU L'HEUREUSE ÉLUE AURA POUR MISSION DE TESTER LA VERSION FRANCAISE D'ULTIMA 8 AVANT SA SORTIE EN FRANCE (LE 12 DÉCEMBRE). UNE MAITRISE COMPLETE DE LA SAGA DES ULTIMA EST INDISPENSABLE, MAIS PAS DE L'ANGLAIS (UNE PERSONNE DE CHEZ ORIGIN PARLANT FRANCAIS, SERA LÀ POUR VOUS ENCADRER LORS DU SÉJOUR).

LES QUESTIONS :

1 · DANS ULTIMA 6, QUI EST LE ROI DES GARGOYLES ?
2 · DANS ULTIMA 5, DONNEZ LE NOM DES SPELLS QUI N'ÉTAIENT PAS MENTIONNÉS DANS LE BOOK OF LORE .
3 · DANS ULTIMA 5, QUEL EST L'EFFET DE REL XEN BET ?
4 · DANS ULTIMA 7, QU'EST-CE QU'UN TRELLEE DONNE À L'AVATAR POUR APPELER LES WISPS ?
5 · DANS ULTIMA 7, QUI EST À LA TETE DE LA CONFRÉRIE ?
6 · DANS ULTIMA 6, QUE SIGNIFIE BEHLEM ?
7 · DANS ULTIMA 4, CITEZ LE NOM DES 8 VERTUS ?
8 · QUEL EST LE TITRE EXACT D'ULTIMA 8 ?

LE REGLEMENT :

· ELECTRONIC ARTS ET JOYSTICK ORGANISENT UN CONCOURS/SÉLECTION QUI SERA CLOS LE 5/11/93 À MINUIT.
· TOUT LE MONDE PEUT PARTICIPER, SAUF LES MEMBRES D'ELECTRONIC ARTS ET JOYSTICK.
· LA PARTICIPATION IMPLIQUE L'ENVOI D'UN BULLETIN DE PARTICIPATION ORIGINAL. LES BULLETINS RATURÉS, INCOMPLETS OU ILLISIBLES NE SERONT PAS PRIS EN COMPTE. LES BULLETINS DE PARTICIPATION, AINSI QUE LE RÉGLEMENT DU CONCOURS, SONT DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE À L'ADRESSE DU MAGAZINE.
· LE GAGNANT SERA PERSONNELLEMENT AVISÉ AVANT LE 9/11/93.
· LES BULLETINS DE PARTICIPATION SERONT SOUMIS À L'APPRÉCIATION D'UN JURY QUI OPÈRERA UNE SÉLECTION.
· ELECTRONIC ARTS ET HACHETTE DISNEY PRESSE SE RÉSERVENT LE DROIT D'UTILISER CE SÉJOUR À DES FINS PUBLICITAIRES.
· LE GAGNANT SIGNERA UNE DÉCHARGE DÉGAGEANT LES ORGANISATEURS DE TOUTE RESPONSABILITÉ.









BULLETIN REPONSE À ENVOYER A ELECTRONIC ARTS "CONCOURS JOYSTICK"
12 RUE DU CHATEAU D'EAU 69410 CHAMPAGNE AU MONT D'OR

REPONSE 1 : ....
REPONSE 2 : ....
....
REPONSE 3 : ....
....
REPONSE 4 : ....
REPONSE 5 : ....
REPONSE 6 : ....
REPONSE 7 : ....
....
REPONSE 8 : ....
NOM : ....PRENOM : ....
ADRESSE : ....
....
CODE POSTAL : .... VILLE : .... AGE : .....
MACHINE : ....

CD ROM NEWS

• CD ROM NEWS • NOVEMBRE 1993 •





LOST IN TIME

ALONE IN THE DARK

RETURN OF THE PHANTOM

SPACE QUEST IV

DOSSIER SPECIAL 3DO

HARD: cd rom et cartes sonores en pagaille!

CD ROM NEWS

SOUS-MARIN VOLANT



Microprose sort une version de Flying Fortress sur CD-ROM pour PC. Si le jeu ne gagne rien à cette adaptation, le joueur aura, en revanche, la surprise de trouver sur le même CD-ROM le jeu Silent Service II. Bref, que vous soyez adepte du bombardement et du B17, ou bien attiré par le monde du silence, voilà de quoi passer le temps en attendant des jeux tirant véritablement partie du CD. Dommage, un sticker annonçait sur la boîte "Optimized Version for CD-ROM", mais en fait d'optimisation, il n'y a rien de plus que des temps de chargement 30 à 40% plus longs que sur disque dur. Grrr.

VISITE GUIDÉE

CDI

Après son superbe disque consacré à la Renaissance italienne, Philips annonce un produit similaire sur CDI dédié, cette fois-ci, à Saint-Pétersbourg. Au travers des oeuvres conservées dans le musée de l'Ermitage de cette ville russe (rebaptisée Leningrad, puis débaptisée), célèbre dès le Moyen Age, on pourra suivre l'évolution artistique, mais aussi sociale, du pays. Afin de pouvoir naviguer dans ce gigantesque ouvrage multimédia, on disposera de 128 menus interactifs (c'est le "i" de CDI). Au menu, enfin "aux menus" (pensez, 128, ça mérite bien un pluriel!), 3 heures de musique et de dialogues, ainsi que 800 illustrations vidéo permettent de découvrir à son rythme et dans l'ordre de son choix, les trésors de l'art russo-soviétique, mais aussi des oeuvres d'autres pays, rangées par écoles (Leonard de Vinci, Matisse, etc.). Enfin, une visite dans les endroits les plus pittoresques de la ville, ainsi qu'une présentation des 6 principaux tsars, achèvent la promenade. Si l'avenir du CDI est un peu vague dans le domaine du jeu, il est souhaitable qu'avec des produits de ce type, il puisse se trouver un public.



C'EST DÉJA PASSÉ

CDI

Dans le cadre de la Microsoft Intermedia Conference, le titre CDI International Tennis Open a reçu le prix du "International European Multimedia Award for the Best Entertainment Product" à Wiesbaden. Mis à part le fait que je n'ai jamais vu un nom de prix aussi long et que la première phrase comporte trois fois le mot "international", c'est quand même une bonne nouvelle pour Philips. C'est aussi une bonne nouvelle pour Infogrames qui a développé le logiciel pour Philips. Et aussi une bonne nouvelle pour Pathé qui était associé avec Philips. Et aussi une bonne nouvelle internationale.

ACCOLADE LA MERITE

Aussi incroyable que cela puisse paraître, Accolade annonce un titre CD adapté d'un jeu déjà existant sur disquette et qui sera différent de ladite version disquette! Non que j'aie quoi que ce soit contre cet éditeur, mais franchement, mis à part les titres vraiment nouveaux, on ne peut pas dire que les éditeurs se bousculent pour créer de véritables adaptations. Quoiqu'il en soit, Gateway II sur CD-ROM PC comportera plus de 20 minutes d'animations supplémentaires, ainsi que des effets spéciaux et d'indispensables missions en plus. Et ce sera en SVGA! Compatible MT 32 et Soundblaster, la chose devrait arriver sur terre d'ici la fin de l'année.

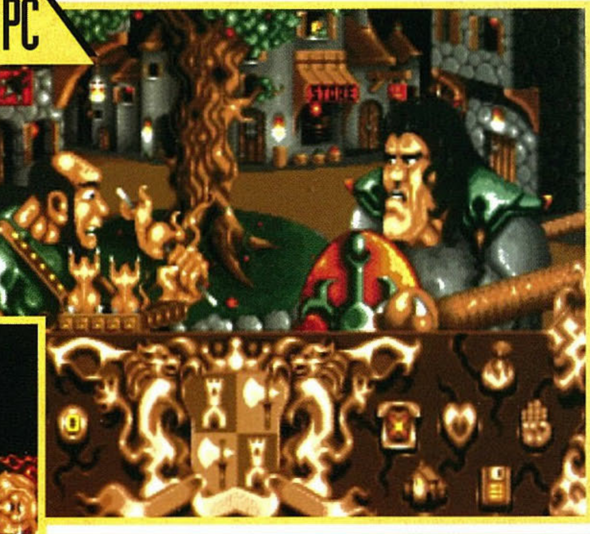
UN POING C'EST TOUT!

PC

Basé sur un jeu en réseau très célèbre Outre-Manche, Fist est un jeu édité par Supervision à paraître prochainement sur CD-ROM PC et Macintosh. Dereck, notre ineffable correspondant anglais, ne nous ayant envoyé que ces deux photos moches, on ne peut pas trop savoir ce que ça donnera sur CD (en fait il y avait plus de deux photos, mais c'étaient toutes les mêmes). En tout cas c'est moche, et la ringardise du graphisme ferait passer Hugo Délire pour un premier prix des Beaux-Arts. Pour le reste, c'est de la couleur, c'est un jeu vidéo, il y faudra combattre des gens qui vous veulent du mal pour le compte de gens qui vous veulent du bien, et ça sortira vers décembre. Sacré Dereck!

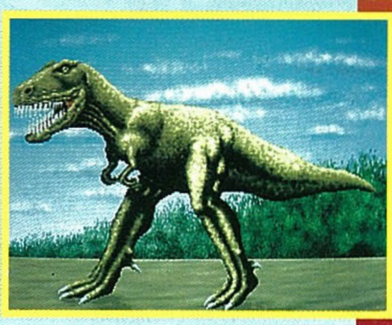


PC



Y'A UNE CARTE DIS DANS ENTITY?

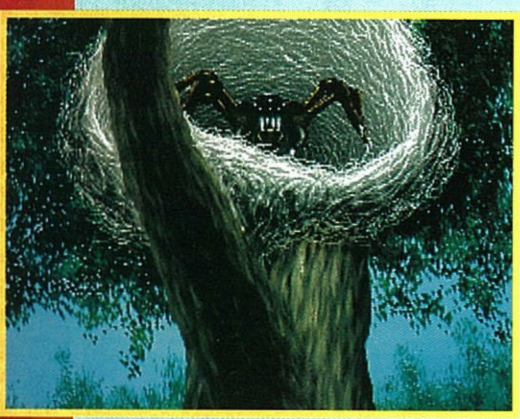




PC

Que ceux qui avaient flashé sur la photo de la zesgon parue à la page 161 du numéro 37 de Joystick, se rassurent. La sulfureuse Anthémis est de retour parmi nous, avec deux nouvelles versions CD-ROM d'Entity. La première ne sera qu'une simple adaptation du programme existant sur disquette, tirant un maximum partie de la capacité du support. Elle comprendra, entre autres, une intro remodelée, de multiples séquences animées entre chaque niveau, des digits vocales à tout-va, et un manuel hypertexte intégré sur le CD. En revanche, le coeur du programme restera identique à l'original avec quelques "bugs" en moins.

La seconde version n'aura pas grand rapport avec ce que nous connaissons à l'heure actuelle. Il s'agira, en fait, d'une édition utilisant la nouvelle carte Real Magic MPEG. Loriciel sera donc le premier éditeur à proposer un soft réalisé en "vidéo" de qualité parfaite. Malheureusement, cette version n'en étant qu'à ses balbutiements, Loriciel n'est pas encore en mesure de nous montrer autre chose que le Story Board. Tout ce que je peux vous dire, c'est que l'héroïne (j'ai pu entre-apercevoir une photo) sera juste un peu canon, voir à tomber par terre. "Hep, Claude! J'peux faire un Work In Progress, Hein, dis? Allez, j'peux?". La première version devrait sortir pour Noël, la version MPEG étant prévue juste après.







L'amiga CD 32 est disponible en boutique depuis le 15 octobre.

REBEL ASSAULT



LUCASARTS
PREVU SUR
CD ROM PC • CDI •
MEGA CD • PHOTO PC
DECEMBRE 1993

cd rom PC

Les admirateurs de la Force, les accros de Star Wars, les amoureux de la Princesse Leia, les klonkés de l'Empire attendent ça depuis maintenant trop longtemps. Certes, LucasArts les a déjà gratifiés d'un superbe simulateur de X-Wing, mais ce n'est pas suffisant. On leur annonce juste Rebel Assault, qu'ils veulent déjà Tie Fighter... Bref, c'est la spirale infernale.

Mettons les choses au point dès le début, Rebel Assault ne sortira que sur CD. Si vous ne saviez pas quoi acheter pour Noël, voilà donc une excellente occasion pour compléter votre configuration avec ce périphérique d'avenir. En ce qui concerne la machine elle-même, nous avons fait tourner cette préversion sur un 486DX33 munie d'une carte vidéo standard. Je dois vous avouer que je m'attendais au pire. Que nenni, l'animation de cette préversion est excellente, et la jouabilité plus que correcte. Cela m'a paru d'autant plus étonnant, que le lecteur de CD ROM n'était qu'un "simple vitesse" ! Le programme final devrait donc parfaitement s'accomoder d'une machine d'entrée de gamme.



Rebel Assault met en scène une quinzaine de missions très variées, sans grand rapport avec celles de X-Wing. Tout d'abord, vous pourrez piloter une grande variété d'appareils, des T-16 Skyhopper, des X-Wing, A-wing..., mais aussi conduire un scooter des neiges, neutraliser un Walker impérial géant, ou tout simplement diriger un personnage dans les couloirs d'un bâtiment. Il s'agit donc d'une véritable production s'inspirant fidèlement de certains passages de la trilogie.





A ce jour, seuls deux niveaux sont entièrement terminés et parfaitement jouables. Le premier vous entraîne sur une planète aux commandes d'un A-Wing. Vous évoluez dans un canyon étroit, et devez suivre votre leader sans commettre la moindre erreur. Il s'agira en fait du Level 3 dans la version finale. Le second (le niveau 6) se déroule au mi-





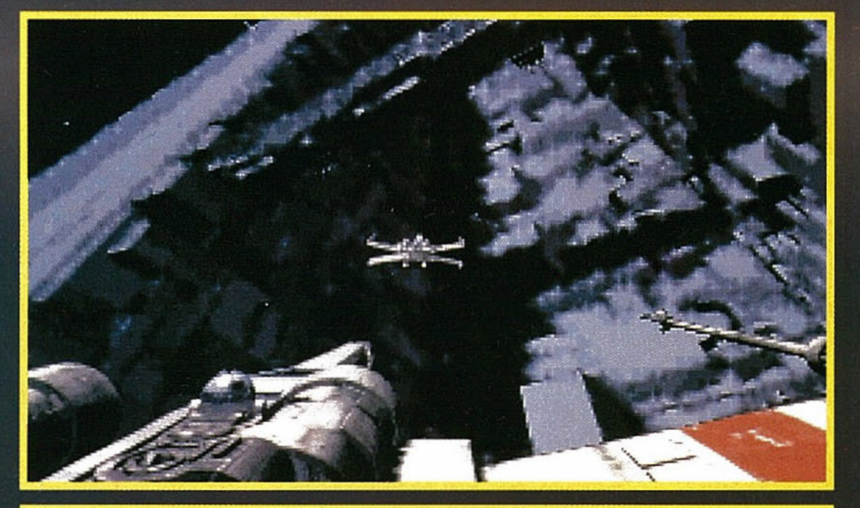


lieu d'un champ d'astéroïdes, le but étant de parvenir vivant à l'extrémité opposée, tout en détruisant les ennemis qui s'y trouvent. Contrairement à un jeu comme X-Wing, Rebel Assault est entièrement basé sur des techniques nouvelles, comme le mapping de surface ou l'image de synthèse. Il s'agit, en fait, d'un astucieux procédé permettant de se diriger dans un décor précalculé. Si l'on prend comme exemple la scène de la tranchée (voir photos), le décor qui défile est en fait lu en temps réel sur le CD, mais aussi incroyable que cela puisse paraître, vous pouvez raisonnablement aller là où bon vous semble. Certes, il y a tout de même quelques limites, mais c'est quand même très impressionnant.

CD oblige, chaque scène est entourée d'une superbe intro vous expliquant ce que vous devrez faire. A ce propos, de nombreux passages de la Guerre des Etoiles ont été digitalisés, et viendront renforcer l'ambiance du jeu.

Rebel Assault nous apparaît donc comme le jeu CD le plus prometteur de cette fin d'année ; il devrait sortir, si tout se passe bien, avant les fêtes de Noël... Arrgggghhhh, grouillez-vous les gars !... Je ne tiendrai jamais jusque-là !

LORD CASQUE NOIR





Dracula unleashed

cd rom PC

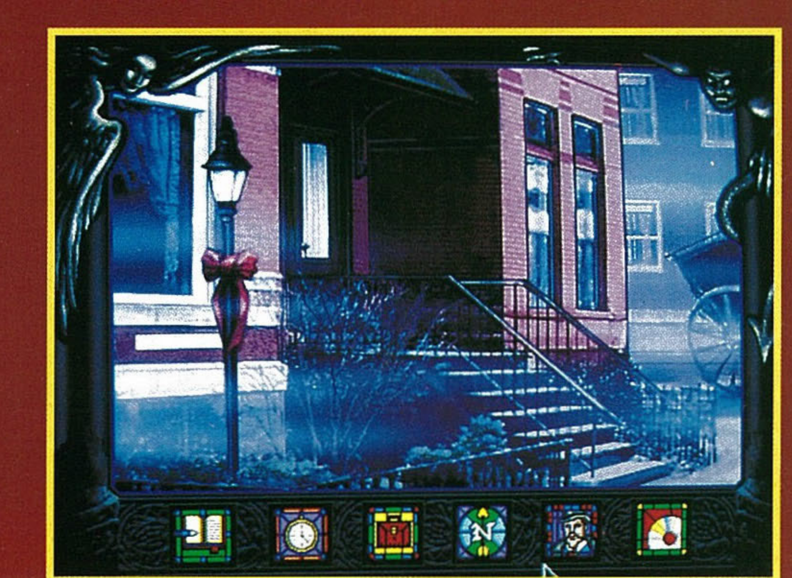
ICOM
PREVU SUR
• PC CD ROM •
MAC CD ROM •
SORTIE : NOVEMBRE

Décidément, Icom a le chic pour proposer des produits existant déjà, ou à paraître. On se souvient d'un jeu dédié à Sherlock Holmes, sorti quasiment simultanément chez eux et chez Electronic Arts. Cette fois-ci, c'est avec Psygnosis que se prépare un télescopage, puisque l'éditeur annonce, lui aussi, un Dracula inspiré du film de Coppola. Ca promet des dialogues surréalistes dans les rédactions. Enfin, en espérant que chacun y retrouvera ses petits, voyons de plus près à quoi va ressembler Dracula (de Icom). Comme dans Sherlock Holmes (de Icom), le jeu se présente comme une gigantesque arborescence, dont chaque début de branche est agrémenté de films en Full Motion Video. Ces films, qui permettent d'entendre les dialogues des personnages, peuvent être visionnés à l'aide du célèbre menu type magnétoscope. Avant, arrière, pause ; c'est un minimum pour comprendre les dialogues en anglais. Le jeu, particulièrement esthétique, nécessite la présence d'un driver Vesa chargé en ROM et d'un lecteur de CD bénéficiant d'un taux de transfert de 150 Kb/s. Seule nouveauté, le temps joue contre vous. Une montre permet de choisir à quelle heure on souhaite se rendre dans un lieu précis. Forcément, dans une histoire de vampire, il y aura tout intérêt à ne pas se trouver en pleine nuit dans certains lieux, ni en plein jour dans d'autres. Comme habituellement chez Icom, le joueur passe son temps à écouter des témoins bavasser : on interroge une personne ; celle-ci, lors de la discussion, donne des informations qui sont retranscrites automatiquement dans un carnet. Reste à savoir si le scénario sera assez bien ficelé pour qu'on oublie le peu d'intérêt qu'il y a à se promener dans un Londres brumeux, au hasard des renseignements glanés ici ou là.

MOULINEX



PHOTO PC

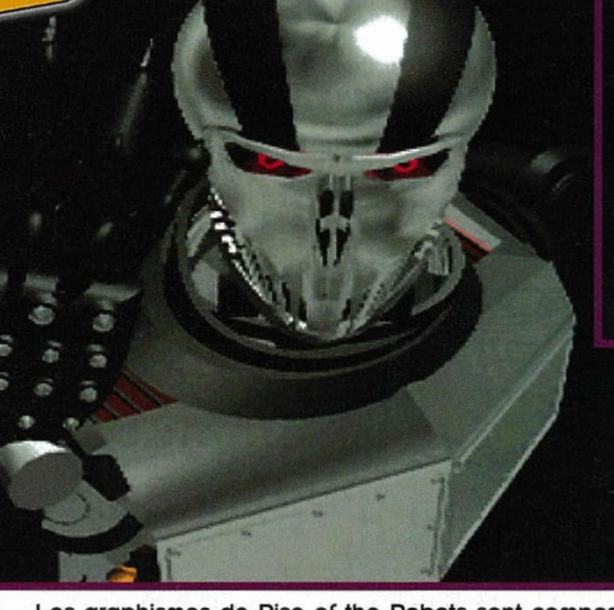




CD

WORK IN PROGRESS

RISE OF THE ROBOTS

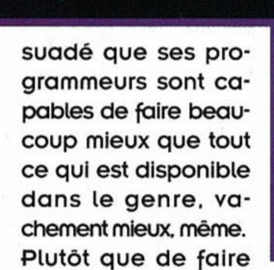


Les graphismes de Rise of the Robots sont composés d'images 3D directement calculées sur ordinateur, ou tirées de photographies et retravaillées par l'équipe qui développe le jeu. Les mouvements de caméras, les effets de lumière et d'ombre apportent la profondeur aux différentes images du jeu, toutes plus belles les unes que les autres.
De nombreux outils, des programmes spécifiques ont été développés par Mirage, ils sont pleinement utilisés pour la réalisation de Rise of the Robots. Maintenant, pour chaque objet du jeu, pour chaque personnage, les graphistes peuvent changer une couleur, une texture de surface, n'importe quel contour en un clin d'œil.
Les équipes de développement sont habituellement constituées de programmeurs, de graphistes et de musiciens, le tout parfois supervisé par un responsable de développement, un coordinateur. L'équipe de Rise of the Robots, pour que le jeu propose un cachet supplémentaire, intègre également un designer d'intérieur, pour s'assurer que toutes les proportions des lieux du jeu sont réalistes. Sa spécialité est la création d'atmosphère, d'ambiance différente pour chaque pièce. Pour l'instant, le développement de Rise of the Robots en est toujours à la réalisation graphique : reporter un robot ou une pièce créée sur papier demande beaucoup de temps. Ensuite, l'équipe se lancera dans les couloirs de la programmation et des réglages du gameplay.
Le concept du jeu lui-même est assez simple, puisqu'il proposera un classique jeu de combats, style Way of the Explo-ding Fist ou Street Fighter. Mirage est per-



Le Fighter Droid, l'un des ennemis les plus dangereux, extrêmement intelligent, analysera le moindre de vos mouvements pour vous en mettre plein la tronche.

2eme PARTIE
PHOTOS : PC
STANDARDS : MAC/A 1200
PC CD



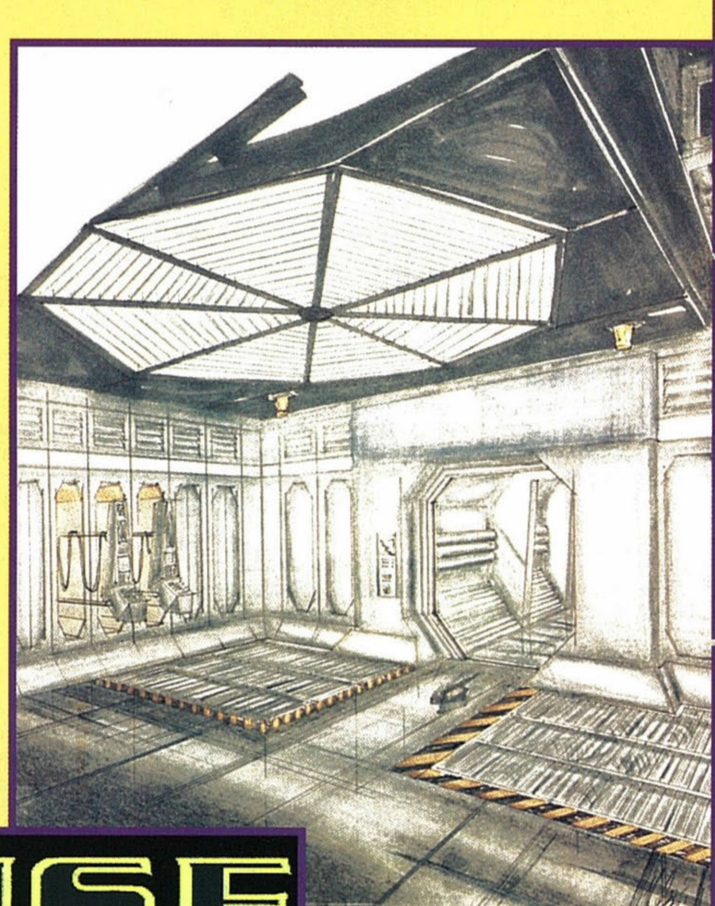


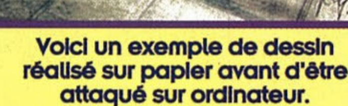
suadé que ses programmeurs sont capables de faire beaucoup mieux que tout ce qui est disponible dans le genre, vachement mieux, même. Plutôt que de faire suivre les écrans et les lieux de combat bêtement à la file, le joueur devra se déplacer dans le vaste complexe futuriste qui sert de cadre à Rise of the Robots, à la recherche d'autres ennemis à exploser. Chaque robot est, bien sûr, totalement différent visuellement, mais aussi dans ses attitudes et ses mouvements. Un robot pourra être entièrement chromé, avec des articulations très souples, ce qui fera de lui un adversaire lent, mais résistant ; tandis qu'un autre pourra être plus rapide et plus vulnérable.
Tous les ingrédients présents dans les beat-em-up classiques seront présents dans Rise of the Robots, avec un aspect graphique beaucoup plus original : il suffit d'admirer les photos qui traînent dans ces deux pages pour s'en rendre compte.

DEREK DELA FUENTE

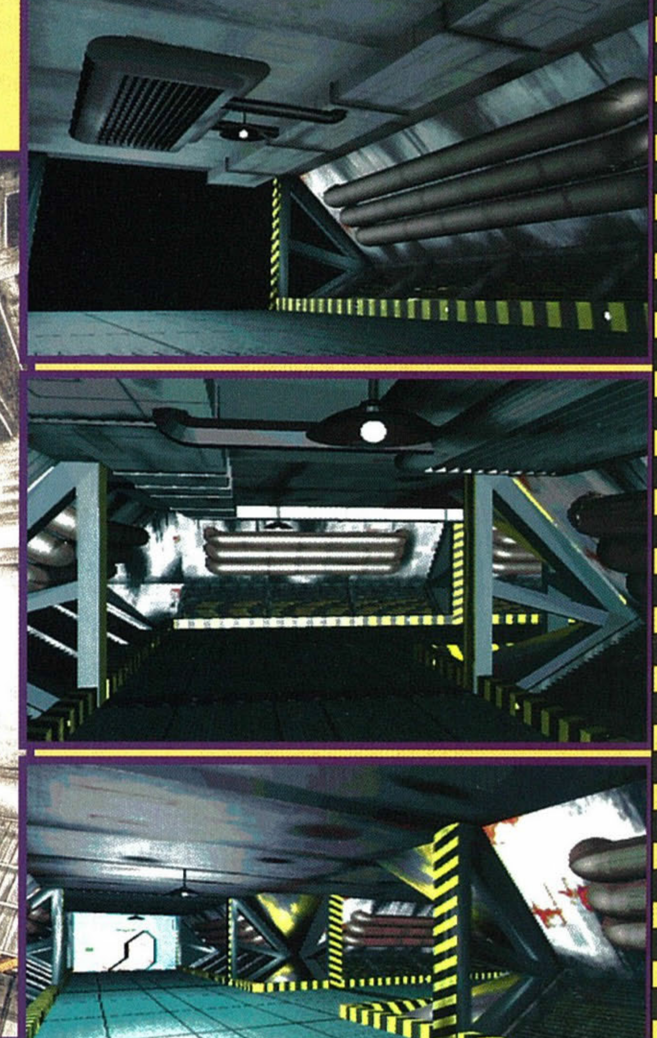
DES INTERIEURS TRES DESIGN

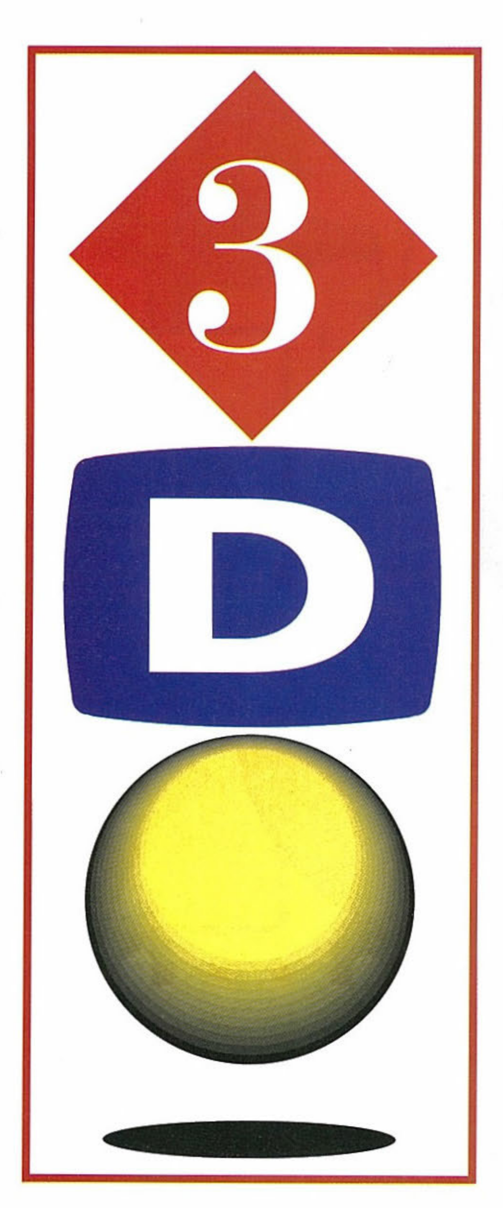
Les salles de Rise of the Robots sont absolument étonnantes. Graphiquement, elles sont très détaillées, originales et superbes. Pour les réaliser, Mirage a fait appel à un véritable designer d'intérieurs, qui a travaillé sur papier avant que les graphistes ne se mettent au boulot sur ordinateur.





Voici un exemple de dessin réalisé sur papier avant d'être attaqué sur ordinateur.





La première machine 3DO est enfin disponible sur le marché américain. Nous en profitons illico pour vous livrer le banc-d'essai de la bestiole, et un récapitulatif complet des softs à venir. Accrochez-vous, ça déménage!

On vous en parle en long et en large depuis pas mal de temps, en vous disant sans arrêt que c'est la meilleure bécane de l'univers. Seulement voilà, on vous montre de belles images, on vous jure que ça peut faire des choses géniales, mais on n'ose plus vous dire que ça sortira un jour. Une fois n'est pas coutume, Panasonic a respecté les délais et -du jamais vu dans le milieu de l'informatique- la sortie officielle européenne vient d'être avancée au mois d'avril 94! C'est le monde à l'envers. Si toutefois vous êtes du genre pressé, la machine devrait être d'ores et déjà disponible à l'heure où vous lirez ces lignes dans des boutiques d'import parallèle, du genre Shoot Again et Cie... (Prix annoncé : plus de 6000 F. Gloups!)

LORD CASQUE NOIR

Avant d'entamer ce dossier, remettons tout de suite les esprits en place. L'appellation 3DO ne désigne pas une machine, mais un standard, comme le CDI par exemple. La REAL FZ-1 de Panasonic est donc une console compatible avec ce standard, d'autres marques annonçant déjà la sortie de leur propre appareil compatible 3DO, y compris en modèle portable! Voilà qui promet! Je disais donc que la "première 3DO" etait enfin disponible. Nous avons donc décidé de nous en procurer une au plus vite, afin d'en rédiger le test complet. Nous avons donc pris le métro, la voiture, le taxi, le billet, l'avion, la limousine, à Computer Shop : "I would like a tri-di-o, please" - "A what?" - "A TRIDIO" - "Oh, 3DO... Ok, here you are!" - "Thank you M'sieur" puis nous sommes revenus tout contents (sauf Mic Dax qui a perdu son porte-clé de Mickey Parade). Le packaging de la Real (Realistic Entertainement Active Learning) comprend un joypad à sept boutons, la machine elle-même accompagnée de son cordon électrique, et deux CD : le jeu "Crash'N Burn" (testé dans ce dossier), et un CD de présentation.

On est tout de suite saisi par le design de l'engin. C'est beau, c'est sobre et c'est fonctionnel. La Real ne possède que deux boutons, un pour l'allumer (ou pour l'éteindre, mais beaucoup plus tard en général), et un second pour actionner le tiroir motorisé du lecteur de CD double-vitesse. La prise joystick se trouve, elle aussi, en façade et reste donc très accessible. Une trappe située sur le côté droit de l'appareil renferme le bus d'extension permettant d'étendre les capacités de la machine vers le Full Motion Video. Enfin, la partie "connection" se trouve à l'arrière de l'appareil. On y trouve deux prises Cinch pour le son, un Cinch jaune pour la video composite, une prise S-Video, une sortie antenne NTSC, le cordon d'alimentation (110 volts), et un second bus d'extension spécialisé dans les transferts rapides. Le joypad fourni ressemble à celui de la Megadrive avec trois boutons supplémentaires, et une prise mâle destinée à recevoir un second joypad, puis un troisième...

Une fois n'est pas coutume, le cordon fait plus de trois mètres, et le joypad comprend une prise casque avec bouton de volume! Voilà un truc vraiment génial.

Dans sa version d'origine, le Real accepte les CD Audio de 12 et de 8 cm, ainsi que les Kodak photo CD avec zoom, recadrage... A ce propos, la ROM est fort complète, avec une gestion originale et soignée des CD. A titre d'exemple, il est possible d'écouter un CD



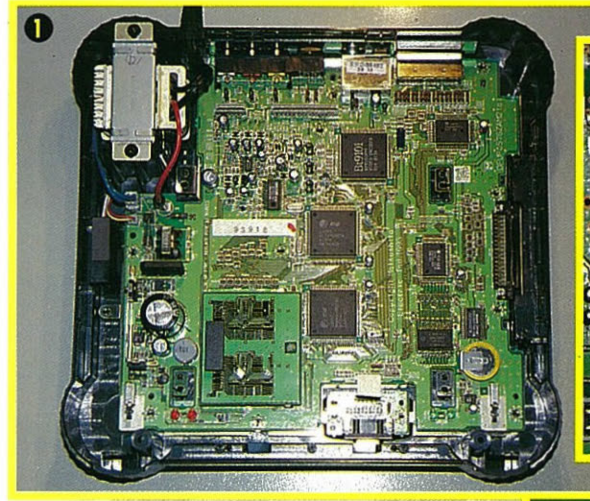
La manette comprend sept boutons. De forme similaire au joypad Megadrive, ce dernier comporte une prise sur le haut permettant la connection d'une seconde manette...

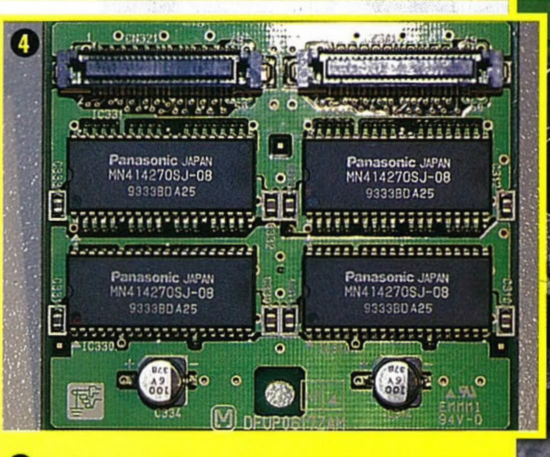
...ainsi qu'une prise casque et un potentiomètre de volume ! Le genre de détail qui tue !

DES PERFORMANCES QUI TUENT

- Pour les lecteurs qui s'y connaissent un tant soit peu, la machine possède quelque 24 ports DMA!!!
- Les machines 3DO ne travaillent pas avec des sprites, mais avec des "cellules d'animation". Il s'agit, en fait, de formes définies par l'utilisateur sans aucune contrainte de taille, de nombre, de masque ou de palette. Ces cellules peuvent être animées, zoomées, tournées ou déformées en temps réel, indépendamment les unes des autres.
- La bécane peut déplacer des blocs de 64 millions de pixels en une seconde.
- Les machines répondant au standard 3DO doivent inclure les effets suivants en "hard" :
- Le Warping : déformation de cellules d'animations. Exemple : les déformations d'une balle qui rebondit, seront calculées en temps réel.
- La Transparence : effet de transparence entre plusieurs cellules. Exemple : la vue d'objet à travers des flammes, de la fumée... est calculée en temps réel
- L'Ombrage : éclairage des objets et calculs des ombres. Exemple : Il est possible de définir une ou plusieurs sources lumineuses, en précisant la couleur, l'intensité... Les ombres, les éclairages et les mélanges de lumière seront calculés en temps réel, y compris sur les cellules en mouvement
- L'Anti-Aliasing : action de lissage des formes. Exemple : une ligne composée de points placée à 45° sur l'écran apparaîtra comme étant parfaitement droite (sans escalier). Chaque contour de cellule est ainsi "lissé" en temps réel.
- Le Mapping : application de texture sur des formes variées. Exemple: projection d'un visage sur une balle avec calcul de la déformation en temps réel.

Tous ces effets peuvent être appliqués simultanément sur une seule et même cellule.





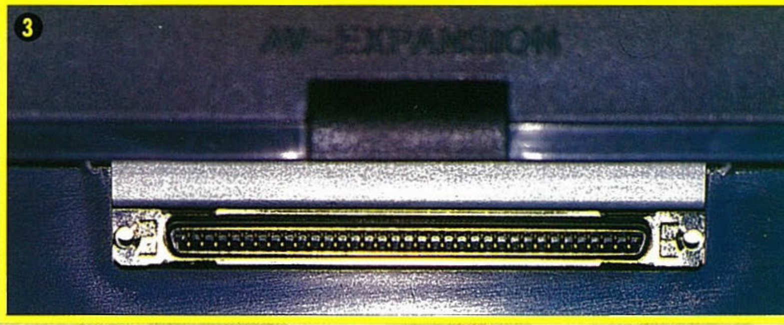
❶ La réalisation de la carte mère est excellente. On peut toutefois regretter l'absence de strap entre la patte 33 du DSP et la résistance R360 de Sega qui aurait largement amélioré le rapport signal/bruit. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, la pile située en bas et à droite (bordée d'une lisière jaune) n'est pas atomique mais bien électrique. Elle permet de sauvegarder des parties en cours. Signalons enfin l'absence totale de cafard et de mouche crevée, témoignage d'une manufacturation propre et consciencieuse. Le ventilateur situé sur le côté gauche est assez bruyant. Je vous conseils donc de le virer ou de le remplacer par une paille dans laquelle vous pourrez souffler de temps en temps. Evitez seulement de baver comme un porc à cause des courts-jus.

❷ Voici le Vidéo Encoder (c'est marqué dessus). N'y connaissant pas grand chose en électronique, j'ai voulu appeler au numéro indiqué sur la dernière ligne. Malheureusement, ça ne répond plus... Quel dommage!

❸ Le bus d'extension se trouvant sur le côté est plus particulièrement destiné à recevoir la future carte de Full Motion Video MPEG niveau 1. La Real devient ainsi compatible avec le nouveau standard Vidéo-CD.

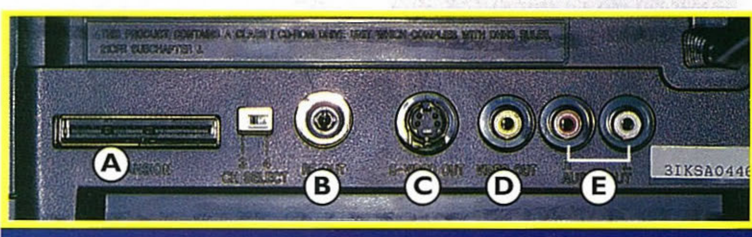
❹ La RAM se trouve sur une plaque amovible, ce qui laisse supposer qu'elle pourra recevoir de futures extensions.

❺ La prise joystick indépendante de la carte mère témoigne de la conception très soignée de la machine. Ce système évite à la carte mère de subir les dommages causés par une manette arrachée un peu trop violemment.



LA FICHE TECHNIQUE QUI TUE

Processeur : ARM60 RISC 32-bits
Fréquence : 12,5 Mhz
RAM : 2 Mo
RAM video : 1 Mo
Mémoire cache : 32 Ko
Son : DSP 16 bits en PCM (restitution en 44,1 Khz stereo).
Video : NTSC, Composite et S-Video (connection interne pour prise péritel préinstallée).
Affichage : 640 x 480 en 16,7 millions de couleurs.
Extension : un port arrière et un port latéral (prévu pour la carte MPEG-1).
Port Joystick : 1 en façade les autres joy se branche en serie
Taille : 284 x 268 x 88 mm.
Poids : 3 Kg.
Lecteur CD : 300 Ko/s, 280 ms.



LES CONNECTEURS ARRIERES

A - Bus extension 32 bits
B - Sortie antenne NTSC (non compatible avec le système SECAM)
C- Sortie S-Vidéo
D - Sortie Vidéo composite NTSC
E - Sortie son canal droit & gauche

Audio en demandant à la Real de générer des effets de couleurs plus ou moins aléatoires. Si ça peut paraître un peu débile, c'est d'une beauté incroyable. Du zoom à la rotation, en passant par le flou, le transparent, l'étalage de couleurs... la bécane sait tout faire mieux que n'importe qui. Du délire!

Le CD de démo vous propose d'ailleurs quelques échantillons de ce que sait faire la console. On peut y voir un "petit jeu de voiture vite fait, comme ça pour rigoler" entièrement en texture de surface... deux ou trois dessins animés, des démos de jeux connus, et une présentation complète de la machine elle-même, de manière totalement interactive.

En fait, le seul défaut de cette merveille reste, bien entendu, son prix relativement élevé, quoique parfaitement justifié. Mais plutôt que d'envahir les pages de commentaires sans intérêt, je préfère vous laisser admirer la beauté des écrans et vous laisser rêver à ce que seront les machines de demain (ah, la vache, qu'est ce que c'est beau ce que je dis des fois! Putain, c'est profond ça!).

Des démos qui tuent !



1 : Le CD de démonstration fourni avec la machine de Panasonic comprend tout un tas de trucs rigolos comme des dessins animés (celui avec les deux debs est à mourir de rire !)

2 : La gestion des CD-audio est hallucinante. Vous pouvez sélectionner un mode aléatoire qui va faire réagir des couleurs et des figures en fonction de la rythmique.

3 : L'apprentissage de la machine s'effectue à travers le tutorial du CD de présentation. On retrouve partout cette impression de travail et de design très poussé.

4 : Le mode d'emploi de la manette pour les photos CD Kodak

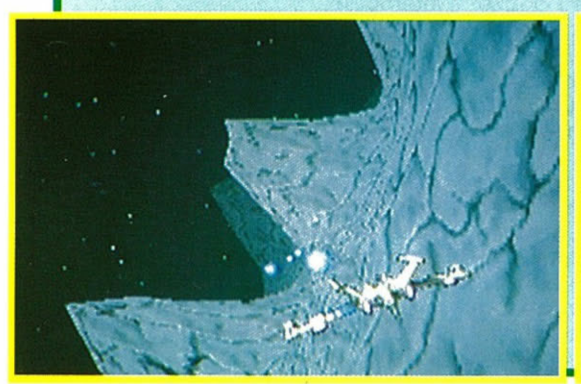
5 : Toujours sur le CD de démo : une présentation des nouveautés à la Wolfenstein 3D. Il suffit de s'approcher d'une affiche pour qu'elle commence à s'animer. Bien entendu, il est toujours possible de se déplacer, l'anim de l'affiche suivant vos mouvements sans aucun complexe. Bonjour la puissance !

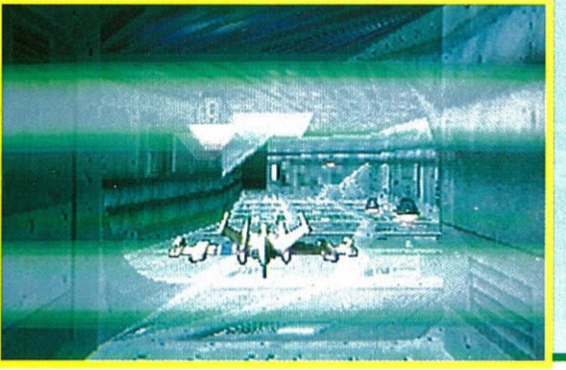
6 : En parlant de puissance, matez-moi un peu ce jeu de bagnoles. Ok, c'est pas très jouable mais ça bouge en temps réel, avec le décor de votre choix. Vous voulez la meilleure ? Ils étaient deux, pour faire ça. Si, si, je vous assure. Décidément, on s'amuse bien sur 3DO !

Des softs qui tuent !

TOTAL ECLIPSE
(CRYSTAL DYNAMICS)

Ce CD vous place aux commandes d'un vaisseau ultra balaise. De même que dans Crash'N Burn (de la même société), vous pouvez piloter de l'intérieur de la cabine ou de l'extérieur. L'action se décompose en deux phases. La première se déroule sur une planète, et la seconde dans des tunnels. C'est à tomber par terre! Incroyable!

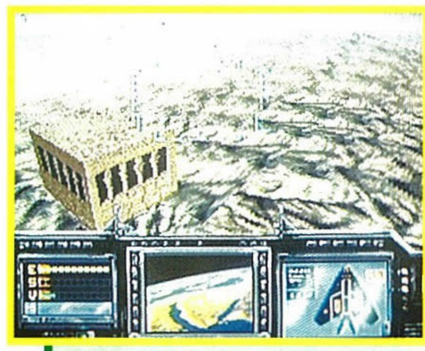




MAD DOG McCREE
(AMERICAN LASER GAMES)

Ce sale coyote de Mc Cree et sa bande foutent encore le boxon dans un village paisible au fin fond du Texas. Dans ce jeu à base de film vidéo interactif, vous devrez régler vos comptes en tirant sur les gansters qui apparaissent à l'écran. La version 3DO est largement meilleure que la PC - CD-ROM.



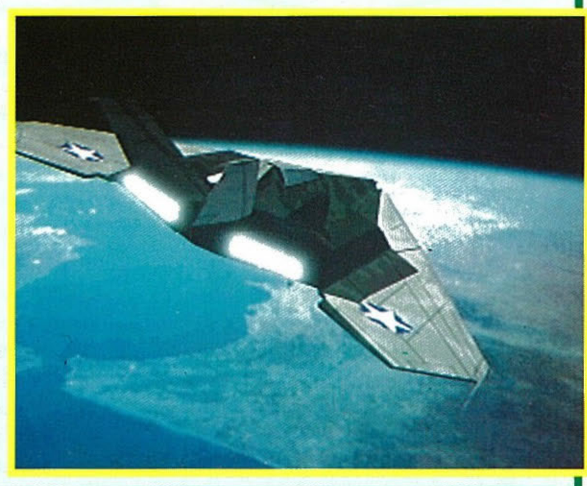


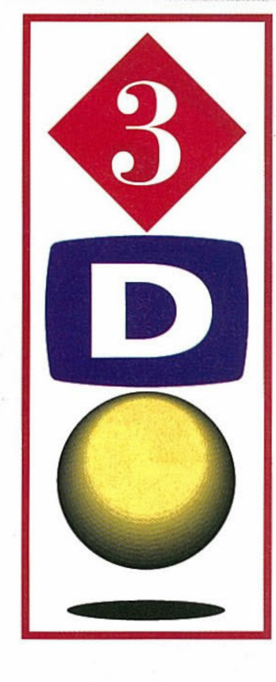


SHOCK WAVE

(ELECTRONIC ARTS)

Très certainement le plus impressionnant des softs à venir. La Terre vient d'être envahie par une race d'Aliens quelconque (peut-être des Seb ou des Calor, on ne sait pas encore), et vous devez l'en débarrasser. Les techniques d'animation 3D sont révolutionnaires, et ça speede à mort de tous les côtés. Génial! Sortie prévue pour Decembre.

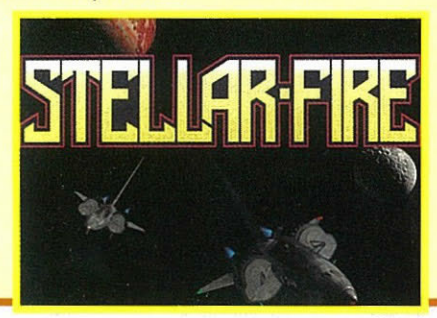




STELLAR FIRE

(DYNAMIX)

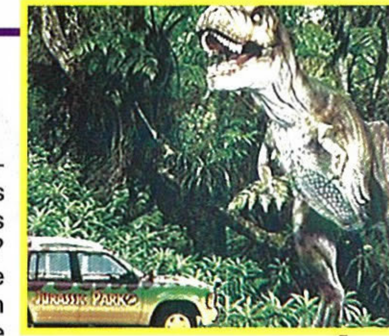
Développé spécialement pour cette machine, Stellar Fire est une version améliorée du célèbre Stellar 7. Les vecteurs seront remplacés par des textures de la mort, la bande son exploitera à fond la bécane, et l'action risque de décoiffer pas mal.



JURASSIC PARK

INTERACTIVE (MCA)



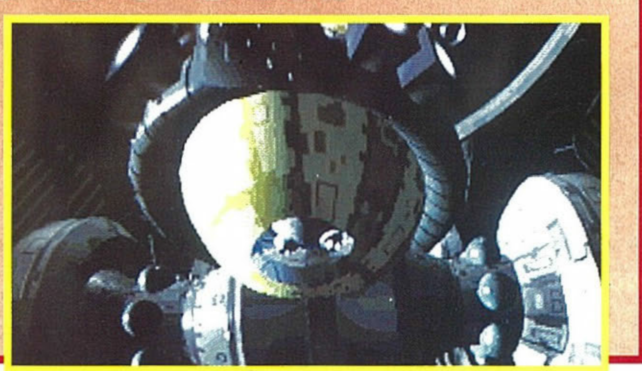


Tiens donc! Les dinosaures essaieraient-ils de squatter les puces des machines 3DO? Toujours est-il que cette version n'a rien de commun avec celle testée ce mois-ci par Seb le rigolo, puisqu'elle sera basée sur l'interactivité. Vous y retrouverez donc des séquences du film, et tous vos amis les dinosaures (dont le célèbre Albert le Dinosaure!).

MICROCOSM

(PSYGNOSIS)

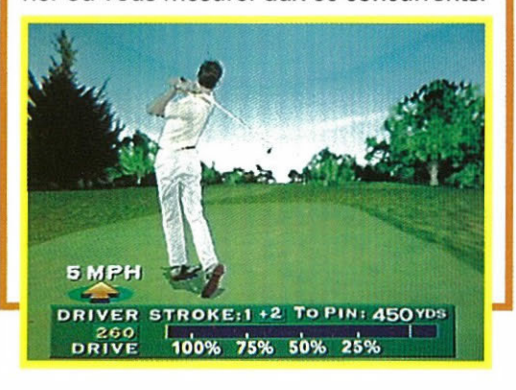
Voilà plus de quatre mois maintenant, nous vous avions présenté, en exclusivité, une splendide version de Microcosm tournant sur la console Marty de Fujitsu. C'était à tomber par terre, et ça le restera sur 3DO avec une version approximativement identique.



PGA TOUR GOLF

(ELECTRONIC ARTS)

Vous vous rappelez du golf sur CDI? Non, de toute façon on s'en fout complètement. PGA TOUR Golf en reprend tout de même le principe. Un golfeur apparaît en incrustation vidéo sur des digits de vrais terrains. Vous pourrez vous entraîner ou vous mesurer aux 60 concurrents.



THE 7TH GUEST

PART II : THE 11TH HOUR

(TRILOBYTE)

Intégralement en Full Motion Vidéo, la seconde partie de 7th Guest ne marchera, a priori, qu'avec la carte MPEG. Ce programme, qui a fait couler beaucoup d'encre, sera identique à la version CDI (en ce qui concerne l'animation), c'est-à-dire fantastique. Pour parvenir à la fin du jeu, vous devrez résoudre de multiples énigmes.



Crash'n Burn

Quand on pense qu'il s'agit là d'un premier jeu?!?

3D

Vous serez peut-être étonné de constater que le jeu n'est pas vrai-



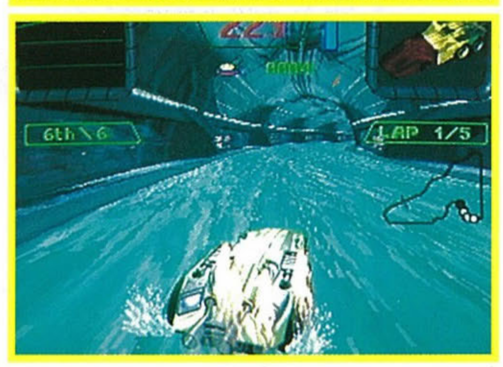
ment bien noté. J'en conviens parfaitement, mais il faut garder à l'esprit que chaque soft est noté en fonction de la machine, et non en fonction des machines concurrentes. Si cela avait été le cas, celle-ci dépasserait haut la main les 95 %, tant la technique est impressionnante. C'est bien simple, on se croirait dans un jeu d'arcade. Rien que l'intro, j'aimerais que ce soit un jeu, c'est pour dire! Le problème vient plutôt de l'intérêt trés limité.

Le premier écran vous propose de paramétrer les options (sons, bruitages) ou de choisir entre une compétition simple ou un tournoi. Quelque soit le choix que vous effectuez, vous devrez par la suite choisir l'un des six participants que vous allez incarner. Ces derniers se présentent eux-mêmes à travers une mini-séquence vidéo de qualité. Idem en ce qui concerne leurs voitures. Elles se présentent toutes seules et font un vieux strip-tease des familles. En fait, elles tournent sur elles-même, c'est déjà mieux que rien. Il va sans dire que ces écrans sont en 16 million de couleurs et que plus beau que ça, tu meurs. En fonction du personnage choisi, les voitures sont plus ou moins rapides, ou plus ou moins bien équipées.

Vient ensuite la sélection du circuit parmi cinq styles. Bien qu'ils se ressemblent plus ou moins, chacun possède un type de revêtement qui lui est propre. Jusque là, on s'en prend plein la tronche pour pas un rond. Mais ce n'est pas fini mes amis. Et non, voici le moment le plus impressionnant : celui de la course. Vous êtes assis bien confortablement sur le siège de votre engin de la mort. C'est à ce moment précis que vous commencez à péter les plombs. Le décor bouge d'une manière hallucinante. C'est incroyable, génial, fantastique!... On dirait Comanche en un milliard de fois mieux (en ce qui concerne l'animation, parce qu'entre un hélico et une voiture, c'est pas pareil quand même!). Certes, l'animation n'est pas en 25 images secondes (seulement 24), mais c'est tellement beau, que l'on n'y fait même plus attention. En appuyant sur le bouton C, on peut obtenir une vue extérieure à la Virtua Racing mais c'est au détriment de l'instrumentation qui disparaît. Comme je vous le disais plus haut, il est parfaitement possible de tirer sur tout ce qui bouge. Côté armes, c'est plutôt cool avec des missiles, des mines, des lance-flammes, des flageolets, une canette de bière... Vous pouvez vous arrêter au stand lorsque les dégâts sont trop importants. Il faut dire que la voiture (ou le vaisseau selon les goûts de chacun) n'est pas très maniable et que l'on fonce facilement dans les concurrents ou sur les bords de la route. La jauge à dégâts augmente donc à vitesse grand V, sans parler des projectiles qui vous défoncent la coque de tous les côtés. Pour ce qui est de la bande son, elle est plutôt décevante, compte tenu des capacités de la bécane. Mais tout cela n'est finalement qu'accessoire. Crash'N Burn est terriblement impressionnant, et je pense qu'il faut plus le prendre comme un soft de démonstration que comme un véritable jeu. L'intérêt y est très limité et l'action devient finalement lassante, mais après tout, on s'en fout, c'est trop génial (j'aime bien me répéter). Bon, je me calme... mais c'est quand même dément! Ah oui, une dernière chose, le programme est offert avec la bécane. Youpi! C'est la fête!







EDITEUR : CRYSTAL DYNAMIX
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE : JOYSTICK

GRAPHISME	18
BRUITAGE	14
MUSIQUE	16
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	10
ORIGINALITÉ	18

86%

- ▲ On a l'impression de se trouver dans une salle d'arcade, tellement c'est balaise.
- ▲ Le décor, d'une complexité mortelle, est entièrement généré en temps réel.
- ▲ La qualité des images fixes est irréprochable.
- ▼ L'intérêt reste très limité.
- ▼ La maniabilité laisse vraiment à désirer.

GOBLINS 3

DEBARQUE ENFIN SUR VOS ECRANS!

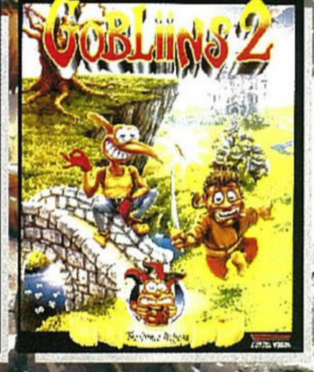
Qui est le héros de GOBLINS 3 ?

Son nom est Blount, journaliste à la recherche d'un scoop! Vous le verrez au cours de cette aventure hilarante, devenir progressivement un Super Héros. C'est un personnage très spécial qui vous entraînera de surprise en surprise : il pourra passer de la taille d'un géant à celle d'un lilliputien, ou encore se transformer en Loup-Garou...soudain des ailes lui pousseront dans le dos. Vous pourrez même manipuler son ombre et bien d'autres personnages. Surprenant, non ?...

Vous ne connaissez pas encore le monde fantastique et délirant des Goblins ? Découvrez dès maintenant GOBLIIINS! et GOBLIINS2!



Vivez l'aventure cocasse de trois lutins malicieux partis chercher un remède pour guérir leur roi devenu fou à lier...



Pilotez simultanément Fingus le diplomate et Winkle le farceur afin de sauver un jeune prince enlevé par un Roi Démon qui veut en faire son bouffon...

PC CDROM | PC Hard Disk | Macintosh | Amiga

Disponible actuellement
sur PC HD, PC CD ROM, AMIGA
Macintosh - Janvier 94

COKTEL VISION

Coktel Vision - 5, rue J.Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET - Cedex

SPACE SHUTTLE

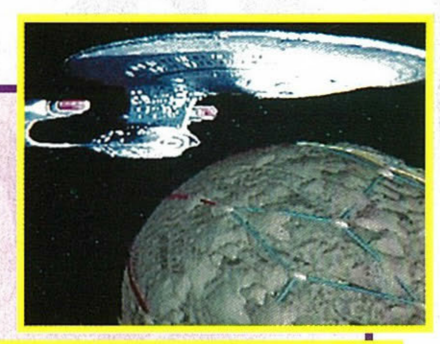
(THE SOFTWARE TOOLWORKS)

Le plus difficile de tous les simulateurs verra le jour sur 3DO. Bien que l'annonce ait été faite, on ne sait toujours pas comment se présentera l'ensemble. À la vue des photos que nous avons reçues, on peut tout de suite en déduire que les graphismes seront largement plus beaux.



STAR TREK : The Next Generation

(SPECTRUM HOLOBYTE)



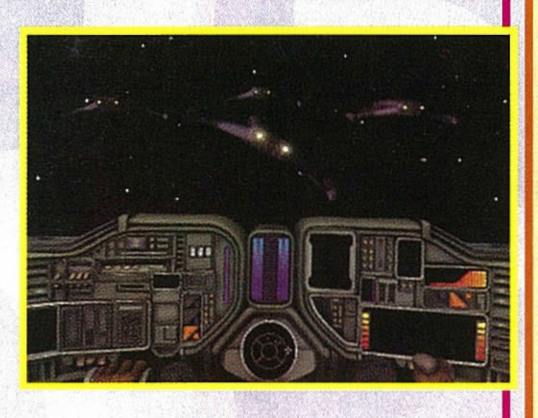
"Carnet de bord du capitaine Jean Luc Picard : Spock n'est qu'un tarba, je vais lui tirer les oreilles". Un seul mot : hallucinant! Entièrement en image de synthèse, ce CD de Spectrum Holobyte est une petite merveille. Vous partez dans des aventures inspirées directement de la nouvelle série des Star Trek. Le programme sera terminé pour le mois de février (94, bien sûr!).



SUPER WING COMMANDER

(ORIGIN)

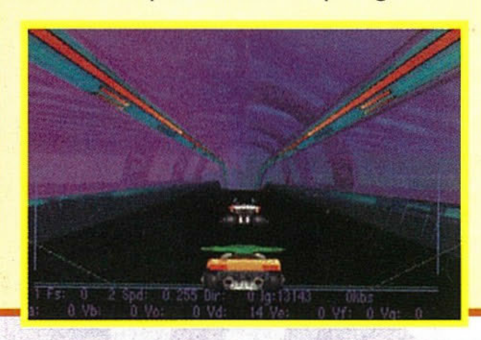
Les auteurs de Wing Commander s'attaquent à une version spécifiquement développée pour la 3DO. Le son sera entièrement audio et la qualité de l'animation relèguera les autres versions à des années-lumière. En revanche, l'histoire reste similaire à celle de Wing Commander II.

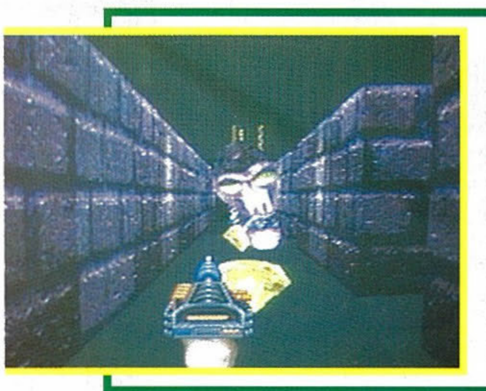


MEGARACE

(MINDSCAPE)

Ce titre ne vous dit peut être rien, et pourtant... il s'agit en fait de Drive of Fractalus de chez Uptown. Ce jeu développé par une équipe française est un mélange d'images de synthèses et d'animation 3D. Vous devez pilotez une voiture de taré et griller tout vos concurrents. C'est carrément superbe avec des séquences de Morphing...





JOHN MADDEN FOOTBALL

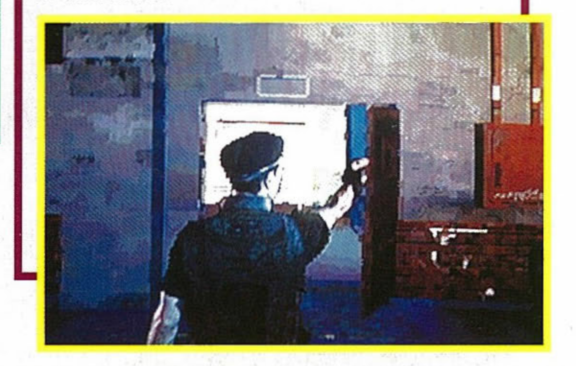
(ELECTRONIC ARTS)

Cette version n'a plus grand chose à voir avec celle que l'on connaît. Plus proche d'un film vidéo que d'un véritable soft d'ordinateur, John Madden Football est une simulation hors-norme d'un des sports les moins populaires d'Europe. A quand OM simulator? Sortie prévue en Novembre

DEMOLITION MAN

(VIRGIN GAMES)

Basé sur le film du même nom, Demolition Man vous place dans la peau d'un flic devant enrailler la criminalité débordante de Los Angeles. L'action se déroulera de manière interactive, avec des passages à la "Wolfenstein 3D". Le programme exploite à fond les capacités de la machine.



ESCAPE FROM MONSTER MANOR

(ELECTRONIC ARTS)

Il est incontestable que Castle Wolfenstein 3D aura donné naissance à un paquet de clônes! Escape... blabla en fait partie. Toutefois, la 3DO permettant de manipuler la 3D autrement mieux qu'un PC (à moins d'un gros PC) vous pouvez facilement imaginer le résultat. un super soft qui sortira en décembre.

La liste des softs annoncés sur 3DO est telle, qu'il nous faudrait des tonnes de pages en plus pour vous en parler. Rassurez-vous, comme d'habitude, nous vous tiendrons au courant de toute l'actualité, dès que nous obtiendrons plus de renseignements et plus de photos. Nous essaierons de tester quelques jeux dès le mois prochain...

MCCR boutique
25, rue Jean Leclaire - PARIS 17ème - Porte de Saint Ouen
Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80
Ouvert du Lundi au samedi de 13 heures à 19 heures

AMIGA CD 32 — 2.470 F TTC

• 256 000 couleurs sur une palette de 16 millions • Lecteur CD-ROM double vitesse intégré
• Sortie UHF/PAL • Sortie Péritel • Livré avec 2 jeux (Oscar et Diggers)

Carte VIDEO CD (MPEG) — 1.480 F TTC

Jeux Amiga CD-32 parus ou à paraître pour Janvier 1994

Téléphonez pour la disponibilité

Stratégie
Civilization
Rome AD 92
Sim City
Utopia II

Arcade
Alfred Chicken
Alien Breed II
Body Bloaws Galactic
Burning Rubber
Defender Crown II
Diggers
Donk
Hero Quest
Inferno (Epic II)
Iridium II
James Pond II
James Pond III
Jurissac Park
Legacy of Sorasil
Last Ninja
Lemmings Trilogy
Lionheart
Litil Devil
Lotus Trubo Trilogy
Magic carpet
Microcosm
Morph
Naughty
Operation Starfish JP3
Oscar
Pack Arcade
Pinball Fantasies
Pinball Illusions
Qwark
Ryder Cup
Sleep Walker
Soccer Kid
Syndicate
The Chaos Engine
Zool
Zool II

Simulation
B17 Flying Fortress
Gunship 2000
Patrician
T.F.X.
Theme Park

Sports
AD sports
England Word Cup
European Champions
F1 Grand Prix
F17
Inter Open Golf
Manchester United
Nick Faldo's Golf
Sensible Soccer
Winter Super Sports
Word Cup 94

Aventures
Daughter of Serpents
Pack Aventures
Rise of the Robots
Star Strek, 25 th Annivers.

Compilation
Various Game Pack

Autres
1869
Adventures in Times
Akira
Amiga CD Football
Battle Storm
Biosphere
Bubble and Squeak
Captive II
Composer Quest
D/Generation
Dune
Duno World
Elf Mania
Exile
Fantastic Voyage
Genesis
Global Choas
Golden Collection
Heroic Age
Insight Technology
Liberation - Captive II
Mortal Kombat
Musicolor
NASA
Nigel Mansell
North Polar Expedition
Prehistorik
Premier Manager
Project X
Putty II
Return to the Lost World
Reunion
Sabre Team
Shadows of the Wind
Soccer
Super Frog
Surf Ninjas
TV Sport Duo

Jeux PC et Compatibles

Jeux NEUFS scellés à prix imbattables

Divertissement	
Billard Américain	285
Eight Ball Deluxe	245
El Fish	250
Tristan	310
Pinball Dreams	245
Action Aventure	
Another World	245
Flash Back	250
Inca	290
Jurassic Park	260
Mercenaries	250
Pirate Gold NF	285
Prince of Persia II	245
Privateer NF	310
Priv. Speech Pack NF	130
Robocop 3	210
Spear of Destiny	265
Space Hulk	275
Wing Commander Ac.	270
Wing Co. deluxe + Se. Mis1 et 2	415
X-Wing	315
X-Wing Imp. Pursuit	180
XenoBots	240
Arcade	
Body Blows	225
Bunny Bricks	200
Dracula	315
Fox Collection	300
Joe et Mac	265
Lotus III	210
Nicky Boom 2	240
One step Beyond	150
Prehistorik 2	225
Risky Woods	220
Street Fighter II NF	205
Super Chaudron	215
The Dream Team	210
Yo ! Joe !	190
Zoll	245
Aventure	
Alone in the Dark	345
Bat II	335
Blade of Destiny	290
Curse of enchantia	255
Daughter of Serpents	300
Day of the Tentacle VF	315
Eternam	295
Freddy Pharkas	275
Ind. Jones : the Fate of Atlantis	335
KGB	270
King Quest VI	305
King of aventure	295
Lost in Time T.1	205
Lost in Time T. 1	205
Monkey Island II	340
Planete Aventure	275
Planete Aventure II	335
Quest for Glory III	295
Return of the Phantom	290
Rex Nebular	275
Seven Cities of Gold	230
Shadow of the comet	325
Space Quest V VF	270
The dagger of Amon Ra	275
The Legend of Kyrandia	240
Transartica	210
Veil of Darkness	255
Ween	245
Worlds of Legend	185
Réflexion	
Creepers	290
Goblins 2	250
Human Race VF	280
Lemmings + Oh no more	290
Lemming II - the Tribe	280
Push Over	215
Scout	225
The Incredible Mach.	340
The Lost Viking VF	265
WordTris VF	225
Rôles	
Ambush at Sorinor	270
Betrayal At Krondor	295
Eye of the Beholder	250
Ishar 2	270
Lands of Lore	300
Might & Magic IV	270
Might & Magic V	290
The Legacy	275
The Legends of Valour	265
Ul. 7 - Serpent of Isles	265
Ul. 7 - Silver Seed	130
Ul. 7 - La porte noire	315
Ultima Underwoold I	295
Ultima Underwoold II	310
Simultion	
Aces of the Pacific	305
Aces of the Pacific WWII 1946	225
Air Traffic Controller	350
Atac	275
ATP Version 2	495
ATP & FS4 "Plane & Adventure"	230
ATP & FS4 "Warbird"	230
FS4 "Turbo"	150
FS4 "Pegase"	215
B17 Flyingfortress	340
Comanche	315
Com. Mis. 1	220
Combat classics	220
Dogfight	275
Falcon 3	295
Falcon Mission	160
Falcon MIG 29	155
Falcon 3 + sc	330
Grand Prix F.1	275
Gun ship 200	275
Harrier Jum Jet	275
Silent Service II	270
Strike Com. VF	280
Strike Com. Speech Pack	115
Strike Com. Sp. OP1 NF	130
Stunt Island	395
Tornado	365
Sports	
Best of the best	235
Front Page Sports Foot	270
International Open Golf	195
Links 386 Pro	290
Links 386 Pro Pinehurst	145
Links 386 Pro Banff Spr.	145
Links 386 Pro the Belfry	170
Links 386 Pro Hyatt	145
Links 386 Pro Innisbrook	175
Michael Jordan in Flight	275
NFL Football	275
NHL Hockey	275
Sensible Soccer	220
The Carl Lewis Ch.	270
Wayne Gretsky Hockey	275
Stratégie	
A-Train	260
A-Train Cons. Set	95
Battle Chess 4000	260
Buzz Aldrin's Race	315
Caesar	310
Chess Maniax	300
Civilization	290
D Day	275
Fields of Glory VF	275
Genesia	295
Global Effect	235
Intelligent Stragy Games	315
Kasparov's Gambit	265
Lunar Command	375
Monopoly	325
Omar Sharif Bridge	305
Populous II	285
Railroad Tycoon deluxe	295
Sim City deluxe	295
Sim Farm NF	260
Sim Life	340
Syndicate VF	275
Task Force 1942	290
The Legend of Ragnarok NF	350
The Patrician	255
War Game	
Dominium	230
Dune II VF	275
High Command Europe	290
History Line	335
Patriot	305
Seal Team BF	295
Sec. Weapons Luft.	350
Sec. Weap. Luft. DO 335	185
Sec. Weap. Luft. HE 162	195
Siege	230
Siege : Dogs at War	100
The Perfect General NF	360
V for Victory II	245
V for Victory III	280
V for Victory IV	270
War in the Gulf	245
When two Worlds War	350
Compilation	
Arcade Hit 5	235
Fantastic Worlds	335
Fun Radio	335
Lc Waikiki	250
NRJ4 la compilation	245
The Greatest	300
Universe	240
Pour adultes (interdit - de 18 ans)	
Penthouse Hot Number	265
Busty Babes CD-ROM	260
Ecstasy Hot Pictures CD-ROM	255
Local Girls CD-ROM	145
My private Coll. V2 CD-ROM	240
Volcano CD-ROM	230
Women of Venus CD-ROM	190

Jeux PC sur CD-ROM

386 Comp. CD-ROM	570
Blue Force CD-ROM	285
Day of Tentacle CD-ROM	335
Dune VF CD-ROM	330
Eye of the Beholder III CD-ROM	330
F-15 Strike Eagle III CD-ROM	540
Goblins VF CD-ROM	285
Indy Iv CD-ROM	310
Jurissac Park CD-ROM	290
King Quest V CD-ROM	465
King Quest VI CD-ROM	350
Loom CD-ROM	435
M1 Tank Platoon CD-ROM	305
Mad Dog McCree CD-ROM	350
Midwinter & Gunship CD-ROM	375
Monkey Island CD-ROM	325
Motor Star CD-ROM	415
Railroad Tycoon CD-ROM	305
Secret Wepaons of the Luft. CD-ROM	325
Shuttle VF CD-ROM	380
Spirit of Excalibur CD-ROM	305
The Chess Master 3000	465
The Dagger of the Amon RA	435
The 7 Guest CD-ROM	535
Ultima Underworld I & II	330
WW2 Pack	460

Jeux Educatifs PC et Compatibles

Maternelle 1	215
Maths CP	215
Maths CE1	215
Maths CE2	215
Maths CM1	215
Maths CM2	215
Maths 6	215
Maths 5	215
Maths 4	215
Maths 3	215
Maths 2	215
Maths 1	215
Maths T	215
Declic Lecture	215
Top Lecture	215
Français CE1	215
Français CE2	215
Français CM1	215
Français CM2	215
Français 6/5	215
Français 4/3	215
Anglais Primaire	215
Anglais 6/5	215
Anglais 4/3	215
Géographie Primaire	215
Trésor de la conjugaison	215
Découverte - Scénario la Maison	215
Découverte - Scénario la Ferme	215
Pack Primaire	290
Pack 6 (Maths 6 + Anglais 6/5 + Grammaire 6/5)	290
Pack 5 (Maths 5 + Anglais 6/5 + Grammaire 6/5)	290
Pack 4 (Maths 4 + Anglais 4/3 + Français 4/3)	290
Pack 3 (Maths 3 + Anglais 4/3 + Français 4/3)	290
Budget Famille	290
MC Fichier	480

Jeux PC sur CD-ROM

Logiciels d'Eveil PC sur CD-ROM	
Mac Milian Dictionnary CD-ROM	465
Playing with Language CD-ROM	640
Culture et Education sur CD-ROM	
Composer Quest CD-ROM	695
Crepy Crawlies CD-ROM	415
Deep Voyage CD-ROM	290
Guiness CD-ROM	455
Jazz Multimédia History CD-ROM	640
Les Grandes Villes du Monde CD-ROM	525
Musical Instruments CD-ROM	580
Panorama de l'Art Occidental CD-ROM	580
Timbres de France CD-ROM	580
Type Fest CD-ROM	465
World Atlas CD-ROM	695
Arts Graphiques & Multimédia sur CD-ROM	
Reel Clips CD-ROM	305
Soft Karaoeke CD-ROM	330
Domaine Public PC sur CD-ROM	
Shareware Selection CD-ROM	415

Cartes Son, Joystick et Lecteur CD-ROM

Accessoires pour jeux	
Poignée Joystick Warrior 5	145
Poignée Joystick Quickfire	155
Poignée omni. Intruder 5	223
Poignée Joystick Fighstick	350
Poignée Joystick "Virtual Pilot"	560
Multimédia	
Carte Sound Blaster Pro	1 100
Carte Sound Blaster 16	1 500
Carte SB 16 ASP + Jeu Indy IV	1 885
Carte Baby Boomer avec 2 HP (Compatible ADLIB)	305
C. Master Bo. S. av 2 HP (Comp. SB)	550
Lecteur CD-ROM Int. + 7 Guest + Interface	1 500
Lecteur CD-ROM DV int. + 7 Guest + Interface	2 400
Carte SB Pro + Lecteur CD-ROM + CD	2 550
Lecteur CD-ROM ext. + Kit	2 625

Réglement par chèque , mandat postal ou C.B. (préciser le n° de la carte, la date de validité et les signataires autorisés) - Port : France 25 F pour toute commande < 1500 F - > 1500 F : Franco de port - CEE 40 F pour le 1er jeu + 15 F par jeu supplémentaire.

❒ Je joins un chèque ❒ Je joins un mandat postal ❒ Je paie par C.B. ❒ Eurochèque (Ajoutez 30 FF) et je complète les lignes ci-dessous :
Nom/Prénom .... Adresse .... CP .... Ville ....
Carte n° .... Date d'expiration .... Signature obligatoire

Désignation	Total TTC

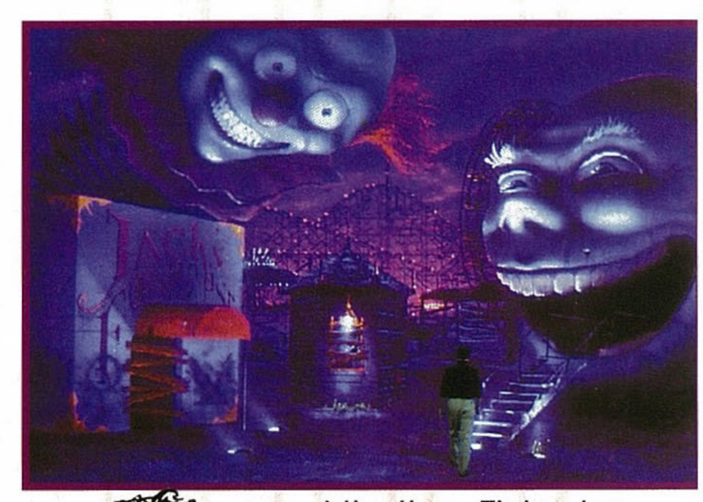
Réalisation Press' Communication (1) 30 15 09 50 - Prix Modifiables sans préavis, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreur typographique.

Editeur : ELECTRONIC ARTS
STANDARDS : PC/PC CD -ROM
Sortie prévue :2eme TRIMESTRE 94

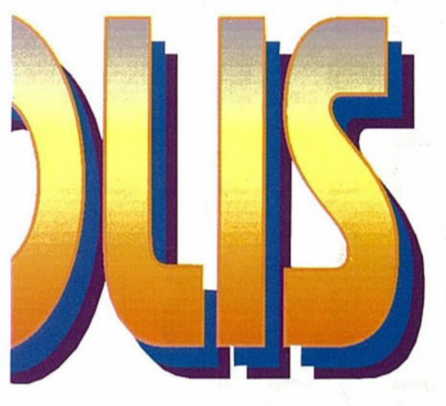
NOCTROPO

WORK IN PROGRESS

Ce projet constitue, pour Electronic Arts, un pont entre les jeux d'aventure classiques et les récents films interactifs plus réalistes. Noctropolis est développé par Flaspoint, une nouvelle équipe composée de vieux de la vieille, et dirigée par Brent Erikson, qui n'est autre que le créateur des Links pour Access. C'est un homme "multi-tâche", puisque c'est le scénariste, le concepteur et le principal graphiste du jeu. Noctropolis s'adresse à un public plus adulte avec son intrigue particulèrement fouillée et son univers glauque. Il est réalisé, à l'instar d'un film, à partir d'un script de plus de 300 pages, où toutes les interactions ont été soigneusement préméditées. Vous incarnez un libraire spécialisé dans la bande dessinée, qui découvre un jour avec stupeur que l'éditeur de sa BD preférée va en arrêter la publication. Finies les aventures du couple de justiciers Dark Sheer et Stiletto. Finie la lutte contre les plus grands seigneurs du crime dans l'univers parallèle de Noctropolis.



L'arrivée d'un coursier vous apportant le dernier épisode de votre "comics", une édition spéciale à tirage limité, sonne le glas à des années de bonheur en compagnie de Dark Sheer. Mais dès la lecture des premières pages, vous vous sentez transporté au coeur même de Noctropolis, dans la peau de Dark Sheer. Votre rêve de toujours est devenu réalité. Rêve ou cauchemar? Vous découvrez, en outre, que le monde parallèle de Noctropolis est, en fait, une pure création de terrifiants "vilains" qui s'en servent comme "porte de transfert" vers "notre" monde. Evidemment, votre ultime raison de vivre est maintenant d'arrêter ce



"cinéma". Le problème est que personne ne croit au retour de Dark Sheer -vous!-, jusqu'à sa partenaire, Stiletto, car il avait décidé d'arrêter ses activités et a disparu sans laisser de trace. Flashpoint a mis l'accent sur la psychologie des personnages qui, pour une fois, n'est pas purement manichéenne. Dark Sheer, le héros, a été marqué par une enfance passée dans un orphelinat religieux. Grâce au Père Desmond, il a été intégré à la Confrérie de la Nuit, organisation mystique secrète. Son passé n'est donc pas au-dessus de tout soupçon, et il entretient une étrange relation avec le milieu criminel. L'un des "vilains" du jeu, une jeune femme sensuelle, tentera d'ailleurs de le basculer dans le "côté obscur" en usant de ses charmes. Graphiquement, la ville de Noctropolis a l'apparence d'un New York surréaliste (comme si Big Apple n'était pas déjà assez surréaliste comme ça!). Dans de nombreuses séquences, la perspective est forcée, comme à travers l'objectif d'un appareil photo. Les déplacements dans la ville se font au moyen d'une vue en plongée. Il va s'en dire que, d'un point de vue architectural, Noctropolis ressemble énormément au "Metropolis" de Fritz Lang, ou au "Gotham City" d'Anton Furze. Pour renforcer le côté cinématographique du jeu, de nombreuses séquences de vidéo ont été tournées avec des acteurs professionnels, pour être ensuite intégrées dans des décors bitmap. La bande son a été particulièrement soignée, avec de longues séquences de voix digits et d'effets sonores. Mais nous n'en sommes encore qu'aux prémices, puisque la sortie est prévue pour le 2nd trimestre 94.

CALOR

Le combat de titans a déjà commencé. Il suffit que l'un sorte une nouvelle carte, pour que l'autre récidive aussitôt. Lequel aura finalement raison de l'autre ?

Creative Labs & Media Vision jouent cartes sur table ●●●●

Il faudra attendre 1987 avant de voir la première carte sonore qui tienne la route, c'est la Game Blaster de Creative Labs. La carte est bien accueillie, mais le marché ludique est peu développé. La véritable explosion a lieu avec la sortie de la première Sound Blaster en 1989. Le succès est tel que la carte devient une référence en la matière, mieux, un standard ! Si Creative Labs a gagné une bataille, elle n'a pas gagné la guerre. En 1992, Media Vision s'empare du marché des cartes 16 bits avec sa Pro Audio Spectrum 16. Aujourd'hui, les deux sociétés n'arrêtent plus de rivaliser, et si l'une fait un pas, l'autre en fait deux. Creative Labs s'installe en France ? La semaine suivante, c'est Media Vision ! Voilà qui arrange plutôt nos affaires. Quoiqu'il en soit, cette fin d'année s'annonce comme un terrible combat qui risque de faire du bruit !

LORD CASQUE NOIR

Media Vision



LA PRO AUDIO 16 BASIC

La gamme des cartes 16 bits vient d'être récemment renouvelée. La Pro Audio Studio 16, dernière version de la Pro Audio Spectrum, est proposée avec un nombre conséquent d'utilitaires permettant une exploitation optimum de la carte. Malheureusement, le prix de cette dernière reste relativement élevé, et tout le monde ne peut pas se payer un tel joujou. Voici donc venir la version "Basic" qui n'est autre qu'une Pro Audio Studio vendue sans fioritures. Le Packaging se compose, en tout et pour tout, de la carte elle-même, accompagnée d'une disquette d'installation. Pour ce qui est des utilitaires, ils se résument à une table de mixage, et un enregistreur de son légèrement plus perfectionné que celui vendu avec Windows.

Réputée pour sa qualité sonore, la Pro Audio 16 est compatible Adlib et Sound Blaster, et reste relativement simple d'utilisation. Elle possède une entrée CD ROM à la norme SCSI, 20 voix stéréo, et peut échantillonner à 44,1 Khz 16 bits en stéréo. L'absence de Jumpers facilite son installation (réglage par soft), mais l'absence de potentiomètre interdit un réglage du volume autre que par soft, ce qui est finalement peu pratique (à moins qu'elle soit reliée à une chaîne HI-FI). Elle sera proposée aux alentours de 1 400 francs TTC.

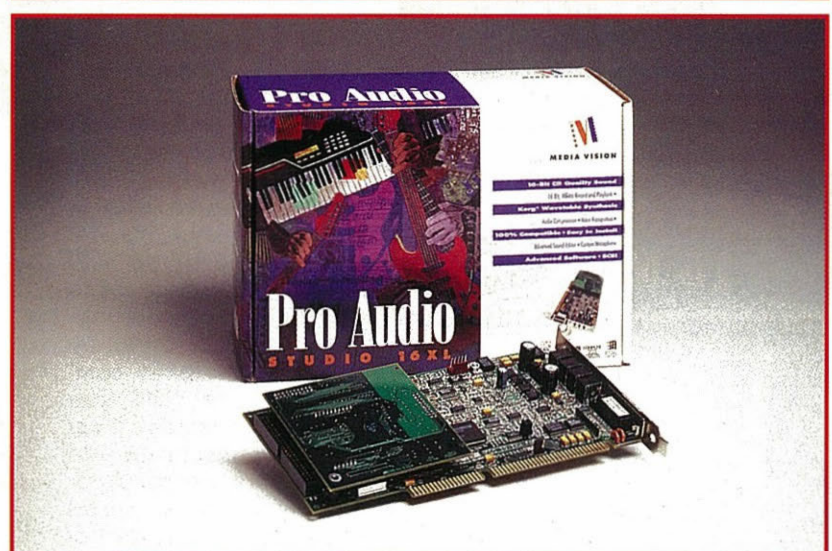
TU MONTES MA PUCE ?

Spécialisé dans la fabrication de puces audio, Media Vision propose, en cette fin d'année, deux nouveaux circuits intégrés destinés plus particulièrement au portable. La "Jazz" est une puce 8 bits comprenant un contrôleur audio, un codeur/décodeur, ainsi qu'un mélangeur de source. La "Jazz 16" est une version 16 bits de la Jazz, avec toutefois un système de compression/décompression intégré. 100 % compatible Adlib et SoundBlaster, elle propose des caractéristiques équivalentes aux cartes actuellement en vente (échantillonnage à 44,1 Khz mono et stéréo, synthétiseur FM OPL2 et 3...), et sera prochainement proposée sur les cartes mères de différents constructeurs, et notamment sur les portables.

PRO 16 MULTIMEDIA SYSTEM

Le kit est constitué d'une carte Pro Audio Studio 16, d'un lecteur de CD ROM NEC à double vitesse (330 Ko/s et 250 ms) et de 8 titres en CD : l'encyclopédie de Compton, Battle Chess, Mantis et Civilization de Microprose,





Action de Macromédia, Carmen Sandiego version Deluxe, Mayo Clinic Health Book et un soft de Karaoke. Bien entendu, on retrouve tous les programmes vendus habituellement avec la Pro Audio Studio, entre autres une excellente chaîne HI-FI sous Windows, et un séquenceur MIDI de grande qualité.
Son prix élevé de 9 000 francs le réserve à une élite.

PRO AUDIO STUDIO 16 XL

C'est une version grand public du PRO 16 Multimedia System. Le lecteur CD ROM reste le même, un NEC 55J, tout comme la carte, une Pro Audio Studio 16. La différence se situe au niveau des programmes livrés avec. On retrouve l'encyclopédie Multimedia de Compton, un éducatif, Arthur's Teacher Trouble, ainsi que le jeux d'échecs d'Interplay. Malgré un prix inférieur à la version "pro", il vous en coûtera tout de même près de 6 000 francs TTC.

FUSION DOUBLE CD-16

Si la carte sonore 16 bits de Media Vision est d'une qualité irréprochable, il est impossible de la faire évoluer vers une technique plus performante, comme c'est la cas pour la Sound Blaster 16 de Creative Labs. En effet, cette dernière possède un connecteur destiné à recevoir la Wave Blaster, carte fille utilisant une technique de Table de sons. Pour ceux qui ne suivent pas l'actualité micro, c'est une technique qui consiste à stocker de vrais sons d'instruments en ROM. Le seul désavantage de ce système est que l'on ne peut rien faire d'autre que d'écouter les sons stockés, sans pouvoir y toucher. Dans ce cas précis, ce n'est pas vraiment un problème, le sampling de son étant effectué non pas par la carte Wave Blaster, mais par la Sound Blaster elle-même. La Pro Audio Studio 16 XL concurrence directement cette dernière avec, entre autres, la possibilité d'ajouter une carte fille équipée de processeurs Korg. Cette carte proposant 32 voix stéréo, inclut l'enregistrement numérique de 128 instruments et de 4 kits de percussions. Des effets tels que la réverbération et le chorus, ajoutent une profondeur sans précédent. Mais les améliorations ne s'arrêtent pas là : outre la possibilité d'extension sus-nommée, la carte permet désormais un échantillonnage à 48 Khz, soit une résolution supérieure à celle d'un CD audio ! Les connecteurs Joystick/MIDI, l'interface CD ROM et les entrées/sorties restent identiques aux versions précédentes de la carte, tout comme la série de programmes fournie. Le prix, quant à lui, fait un bon en avant en franchissant la barre des 3 200 francs TTC.

TELEX

C'est maintenant officiel, APPLE se lance dans le monde du PC. Eh bien, sachez que la partie sonore sera fournie par Media Vision, et qu'un kit multimédia avec CD ROM sera immédiatement proposé. C'est que l'on bouge, chez Media Vision !

Creative Labs

SOUND BLASTER CD DISCOVERY

C'est le premier de la gamme des kits multimédia. Il comprend une carte de type Sound Blaster Pro, un lecteur de CD ROM interne double vitesse avec tiroir motorisé (ouverture et fermeture), une paire d'enceintes et 5 titres CD. Avec un prix attractif d'environ 3 500 francs TTC, c'est une solution extrêmement bon marché. Attention tout de même : la carte Sound Blaster Pro ne peut échantillonner qu'en 8 bits, ce qui ne correspond pas à la nouvelle norme MPC 2.



SOUND BLASTER CD 16 PERFORMANCE

Il s'agit, en fait, d'une solution équivalente au "Discovery" avec, cette fois-ci, une vraie carte 16 bits accompagnée des programmes de base de Creative Labs, dont Voice Assit, et d'un micro supplémentaire. L'interface sonore n'est pas équipée de la puce ASP, mais cette dernière pourra être rajoutée par la suite. En revanche, le connecteur pour l'extension Wave Blaster, est bien là. Le CD ROM de marque Panasonic est commun à tous les kits, et possède un tiroir motorisé. Commercialisée au prix de 4 500 francs TTC, c'est la solution multimédia MPC2 la moins chère du marché.



Creative Labs & Media Vision jouent cartes sur table ●●

SOUND BLASTER 16 PREMIUM



L'est le kit "haut de gamme" de la marque. Axé essentiellement sur la réalisation de présentation multimédia, il comprend, comme les autres, une carte Sound Blaster 16, un CD ROM 563 interne à double vitesse (300 Ko/S et 280 ms de temps d'accès) se connectant directement sur la carte, d'une paire de hauts-parleurs, d'un micro et de 8 applications réparties sur 5 CD. Bien entendu, la carte est accompagnée des softs habituels, Voice Assist (reconnaissance vocale, tables de mixage...). Proposé à un prix raisonnable de 5 000 francs, il concurrence directement le kit d'entrée de gamme de Media Vision !

OMNICD

Destiné à l'origine aux possesseurs de cartes non équipées d'interface CD ROM, ce kit comprend un CD ROM CD 563 à double vitesse (multisession et compatible CD-XA), une carte d'interface propriétaire, et un soft CD : Photo Styler SE, une version bridée du programme de retouche vidéo d'Aldus. Compatible avec une grande majorité de cartes, le lecteur CD de Panasonic peut être aussi relié à 3 autres lecteurs de CD ROM, y compris les anciens mono vitesse. A noter que le tiroir de chargement est entièrement motorisé.



CD ROM UPGRADE KIT

Il s'adresse aux détenteurs de cartes Sound Blaster Pro et Sound Blaster 16 désirant acquérir un lecteur. L'offre est constituée du lecteur double vitesse CD 563, et d'un soft de retouche photo en CD : Photo Styler SE d'Aldus. Les câbles fournis permettent de relier directement le lecteur à l'interface de la carte, sans oublier le cordon audio interne. Cette mise à jour revient à un peu moins de 2 400 francs TTC

SOUND BLASTER 16 BASIC

Alors que Media Vision décide de mettre une version basic de leur carte 16 bits sur le marché, Creative nous propose, au même moment, devinez-quoi !... une version basic de la Sound Blaster 16. A l'instar de cette dernière, le processeur ASP n'est pas présent sur la carte mère, mais peut être installé en option sans la moindre difficulté. Comme toute la série des SB16, elle possède un connecteur CD ROM à la norme AT-BUS et un second destiné à recevoir la fameuse Wave Blaster, carte MIDI de grande qualité. La SB 16 étant compatible avec l'interface MIDI MPU 401 de Roland, les jeux gérant Sound Blaster + Général MIDI ou MT32 (Xwing par exemple) reconnaissent parfaitement les deux cartes lorsqu'elles sont associées. Bien entendu, toutes les entrées/sorties classiques ont été conservées (Line-in, micro, Joystick/MIDI...). La Sound Blaster 16 est donc très évolutive et répond aux exigences les plus pointues. L'échantillonnage s'effectue en 16 bits à 44 Khz stéréo, et le processeur FM reste l'OPL 3. Contrairement à l'offre Media Vision, la SB 16 Basic est livrée avec 7 applications Dos et Windows, ainsi qu'avec Monologue, programme de diction vocale. Le tout est en vente pour un prix avoisinant les 1 400 francs TTC.



SOUND BLASTER 16 MCD



Elle se présente sous la forme d'une Sound Blaster 16 rallongée de quelques centimètres. En effet, cette version ne propose pas une interface CD ROM, mais trois, d'où son nom de Multi-CD. Elle gère, bien évidemment, tous les lecteurs de la gamme Creative Labs, mais aussi le CDU31A de Sony et les LU005,FX001 et FX001D de Mitsumi. Sinon, ses caractéristiques restent strictement identiques à une Sound Blaster 16. Elle est livrée avec un micro et toute une panoplie de programmes identiques à ceux fournis avec la 16 ASP. Elle sera disponible au prix de 1 700 F. Signalons que la carte sera proposée également avec l'ASP d'origine.

SOUND BLASTER 16 SCSI-2

L'interface SCSI présente l'avantage de supporter, en théorie, n'importe quels périphériques répondant à la norme SCSI 1 ou 2 (disque dur, scanner, CD ROM...). C'est exactement ce que fait cette Sound Blaster 16. En gros, vous pourriez n'avoir qu'une seule et même carte pour le son et pour le disque dur. De plus, les périphériques SCSI présentent d'énormes avantages par rapport à des interfaces comme l'IDE, par exemple. Il est possible de brancher 7 périphériques les uns derrière les autres (disque dur, CD ROM..). Les disques durs sont plus performants et moins limités en capacité... Le gros avantage de cette interface par rapport à celle implantée sur la Pro Audio 16, réside dans le fait qu'elle est compatible avec les cartes Adaptec, premier constructeur de cartes SCSI pour PC. A ce propos, la Sound Blaster est livrée avec la disquette "EZ-Drivers", permettant une installation facile des périphériques SCSI. En ce qui concerne la carte, elle est identique à une Sound Blaster 16, y compris dans les softs qui l'accompagnent.

TELEX

Media Vision s'associe avec APPLE ? Qu'à cela ne tienne, Creative Labs signe un accord avec IBM. La gamme multimédia ValuePoint sera équipée de Sound Blaster 16.





GRAND JEU

1er PRIX:

Un lecteur CD Rom + une carte sonore (valeur 3000 FF)

2EME et 3EME PRIX:

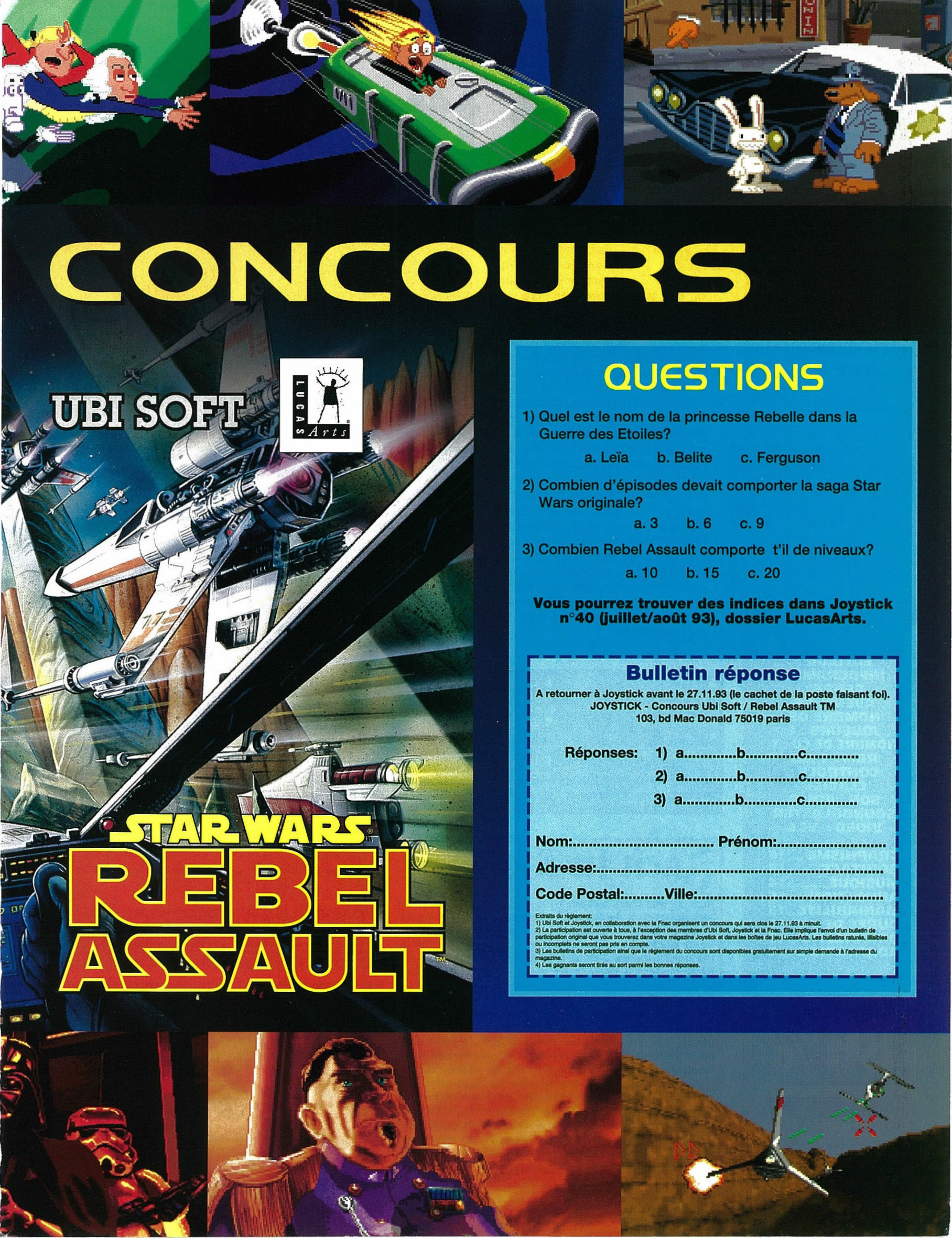
La trilogie de la saga de “La Guerre des Etoiles” en cassettes vidéo (valeur 400 FF)

4EME au 10EME PRIX:

Un cadeau surprise (valeur 200 FF)

Le tirage au sort de ce concours aura lieu mercredi 1er décembre à 18H30 à la Fnac Micro, 71 bd Saint Germain Paris 5ème en présence des participants et de Maître Faget, Huissier de Justice.

N'oubliez pas, le 1er décembre, tous les participants seront remis en jeu pour UN TIRAGE DE LA DERNIERE CHANCE! Le gagnant sera tiré au sort et se verra offrir UN SEJOUR D'UNE SEMAINE POUR DEUX PERSONNES EN CALIFORNIE! Rendez-vous le 1er Décembre à la FNAC Micro


CONCOURS
UBI SOFT
LUCAS Arts
QUESTIONS
1) Quel est le nom de la princesse Rebelle dans la Guerre des Etoiles?
a. Leïa b. Belite c. Ferguson
2) Combien d'épisodes devait comporter la saga Star Wars originale?
a. 3 b. 6 c. 9
3) Combien Rebel Assault comporte t'il de niveaux?
a. 10 b. 15 c. 20
Vous pourrez trouver des indices dans Joystick n°40 (juillet/août 93), dossier LucasArts.
Bulletin réponse
A retourner à Joystick avant le 27.11.93 (le cachet de la poste faisant foi).
JOYSTICK - Concours Ubi Soft / Rebel Assault TM
103, bd Mac Donald 75019 paris
Réponses: 1) a............b............c............
2) a............b............c............
3) a............b............c............
Nom:................................ Prénom:........................
Adresse:..
Code Postal:..........Ville:......................................
Extraits du règlement:
1) Ubi Soft et Joystick, en collaboration avec la Fnac organisent un concours qui sera clos le 27.11.93 à minuit.
2) La participation est ouverte à tous, à l'exception des membres d'Ubi Soft, Joystick et la Fnac. Elle implique l'envoi d'un bulletin de participation original que vous trouverez dans votre magazine Joystick et dans les boîtes de jeu LucasArts. Les bulletins raturés, illisibles ou incomplets ne seront pas pris en compte.
3) Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.
STAR WARS
REBEL ASSAULT™

alone in the dark

cd rom PC

Dans Alone, vous pouvez incarner un homme ou une femme enquêtant sur une mystérieuse demeure. Bénéficiant d'un rendu très cinématographique, Alone permet de diriger un personnage en 3D, évoluant dans un décor en 3D lui aussi. A l'aide du clavier, on parcourt donc les nombreuses pièces de la maison, en marchant ou en courant. On se baisse, on tourne, et tout cela de façon très naturelle. Comme si de multiples caméras avaient été fixées dans la bâtisse, ces déplacements donnent lieu à de nombreux changements de plan, très spectaculaires et particulièrement esthétiques.Le personnage, entièrement articulé, évolue avec souplesse, et de nombreux objets interagissent avec lui. Les bruitages, très soignés, participent à l'ambiance générale, particulièrement oppressante. La musique, sur cette version CD d'excellente qualité, est un peu répétitive, mais qu'importe, le jeu est vraiment envoûtant.

MOULINEX



▲ La présence de Jack in the Dark apporte un plus à un CD similaire à la version disquette.
▲ Le menu install, nouveau, est agréable et plutôt clair.
La musique, de meilleur qualité que sur disquette, est oppressante à souhait.
▲ Un an plus tard, Alone in the Dark est toujours aussi fascinant.
▼ La musique, et "Jack" excepté, ce CD n'est pas vraiment novateur.
▼ Le logiciel s'installe sur le disque dur. Pas génial pour gagner de la place !

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
RAM : 1 MO
CONTROLE : CLAVIER
SON : ADLIB SOUNDBLASTER
VIDEO : VGA

GRAPHISME	14
BRUITAGE	15
MUSIQUE	14
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	16
DURÉE DE VIE	14
ORIGINALITÉ	17
ADAPTATION	4

86%

CONFIGURATION MINMUM : 386/33 1 MO



CD VS DISQUETTES

La musique exceptée, le jeu est identique. Certes, Alone CD est livré avec Jack in the Dark, mais comme la nouvelle version d'Alone 1 sur disquette le sera aussi, la comparaison m'oblige à être sans pitié et à me répéter: la musique est mieux, point final ! Il est dommage que le jeu n'ait pas été amélioré.
note d'adaptation..04/20

Jack in the dark

Jack in the Dark est un mini-logiciel qui sera offert aux acheteurs de Alone 1 version CD. Il sera également présent dans Alone 1, qui ressort avec un nouveau packaging. Dans Jack in the Dark, on fait la connaissance de Grace, une petite fille de 8 ans qui ne sait pas que la curiosité est un vilain défaut. Attirée par la vitrine d'un magasin de jouets, elle pousse la porte. Celle-ci se referme brusquement! La petite fille va devoir, avec votre aide, trouver un moyen de sortir du magasin, mais aussi de délivrer le Père Noël. Les murs et sols comportant des textures sont agrémentés d'animation 2D, permettant de donner un peu de vie, si ce n'est au relief, tout du moins à l'ensemble: une torche au mur, un vieux poêle à charbon, une citrouille de Haloween dont les yeux suivent l'héroïne lorsqu'elle se déplace. L'interface, qui reste similaire à celle d'Alone, permet de prendre des objets, de les poser et de les utiliser. Bref, ce petit jeu, qui permettra aux fanas de passer le temps en attendant Alone 2, est une réussite.





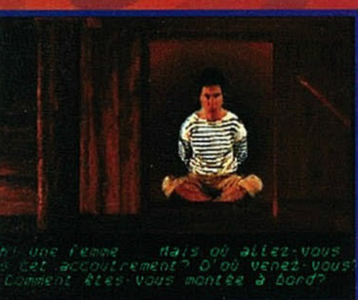






Tout commence par un flash back: Doralice, avec un mal de crâne épouvantable, se retrouve dans la cale d'un bateau. Le fait est que le scénario s'appuie sur les problèmes de paradoxe temporel. Le jeu est divisé en trois parties, mais au cours de l'aventure, plusieurs aller- retour auront lieu dans différentes époques. Grâce à un parti pris assez novateur, le graphisme de chacune de ces époques est différent. Dans la première partie, là où Dora se réveille, le jeu se passe en 3D, un peu comme dans le bateau d'Inca. Le graphisme, d'excellente qualité, est relayé par une animation fluide. A l'aide d'une interface simple, on se déplace dans le bateau en temps réel, et lorsque l'on clique sur un objet, celui apparaît dans une fenêtre, après un zoom animé. Dans cette partie, ainsi que dans les autres, on doit se débrouiller avec les objets présents sur place, afin de résoudre les énigmes dignes de Mac Gyver. La partie la plus intéressante est cependant celle tournée en FMV. Dora évolue dans un décor réel, et de nombreuses animations, plus nombreuses que dans la version disquette, permettent, là aussi, d'admirer des zooms lorsqu'on clique sur les objets, cette fois-ci digitalisés. Enfin, une troisième partie, assez novatrice, permet d'évoluer dans des dessins créés par Segur. Dans cette partie comme dans la première, les personnages qui apparaissent sont de vraies personnes digitalisées. En plus d'un apport de séquences vidéo, cette version CD comporte des voix CD (en anglais) et, bonne idée, les textes apparaissent cependant à l'écran. Bref, voilà de quoi s'occuper agréablement, et même s'il est à regretter que le jeu soit un peu court (et la robe de Dora trop longue), Lost In Time demeure un bon logiciel.

Moulinex



EDITEUR : **COKTEL VISION**
GENRE : **AVENTURE**
NOMBRE DE CD : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTROLE : **CLAVIER SOURIS**
EXTENSION MEMOIRE : 1MO
SON : **ADLIB SOUNDBLASTER**
VIDEO : VGA

GRAPHISME...16
BRUITAGE......16
MUSIQUE 16
ANIMATION ...19
MANIABILITÉ.17
DURÉE DE VIE 13
ORIGINALITÉ .17
ADAPTATION.12

90%

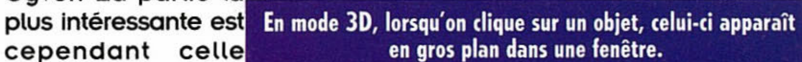
CONFIGURATION MINMUM : 386/33

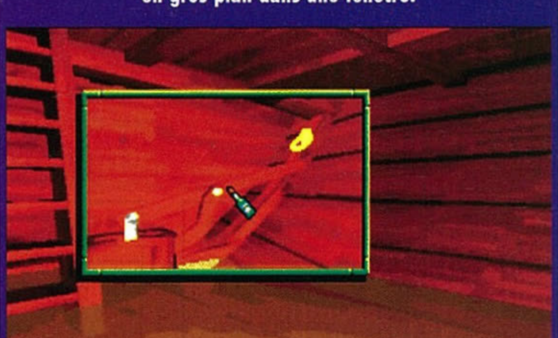
▲ L'originalité du scénario garantit un suspense permanent. Les séquences en Full Motion Video sont particulièrement bien réalisées.
▲ Les voix digitalisées sont de bonne qualité.
▼ Dommage que le jeu ne soit pas complètement en Full Motion Video.
▼ La résolution de certaines énigmes est parfois tordue.

DISQUETTES VS CD

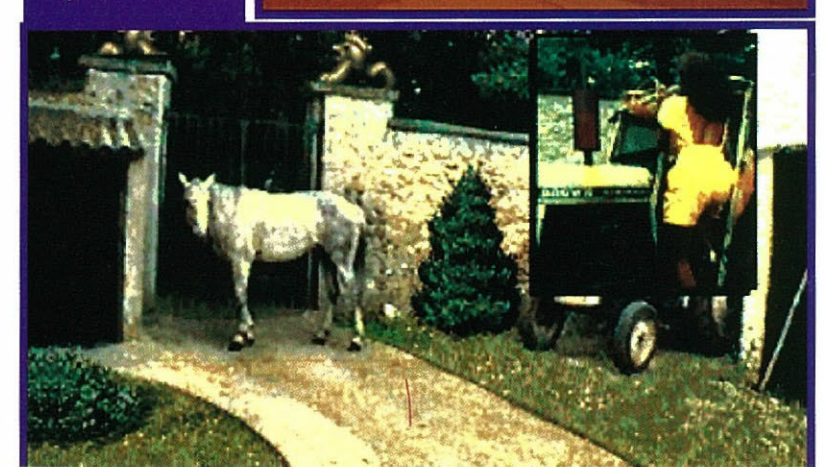
Indéniablement, le support CD apporte un plus à ce jeu. Outre les voix digitalisées, on gagne plus de détails dans la partie tournée en vidéo. Autre grand changement, contrairement à Lost In Time sur disquettes, qui était vendu en deux parties, cette version CD permet de jouer la partie dans son intégralité.

NOTE D'ADAPTATION 12/20


En mode 3D, lorsqu'on clique sur un objet, celui-ci apparaît en gros plan dans une fenêtre.



Les séquences vidéo en Full Motion sont d'excellente qualité, aussi bien en ce qui concerne le graphisme, que l'animation.



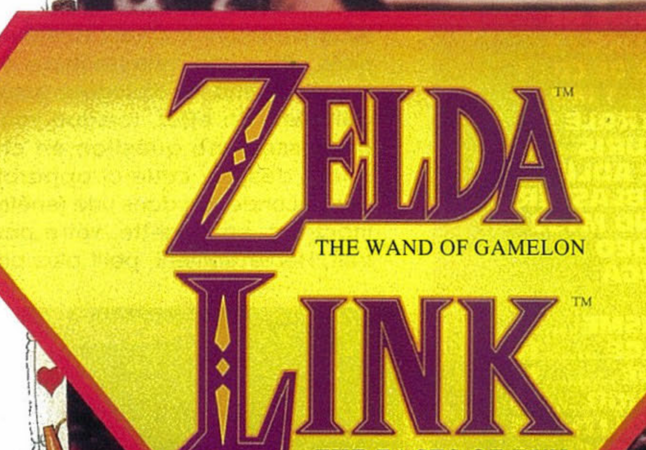
Une légende raconte que les géants finissent toujours par se rencontrer...

LE CHOC DES LEGENDES

Le CD-I de Philips et les héros de Nintendo* ne pouvaient pas échapper à leur destin !







Issu de la haute technologie, le CD-I sait être polyvalent... et puisqu'il y a un temps pour tout, il sait vous proposer des programmes pour tous les moments de la journée... et pour tous les âges de la vie.






**

Aujourd'hui, il vous permet de retrouver les héros de Nintendo dans de nouvelles aventures : "Zelda™, The Wand of Gamelon" et "Link™, The Faces of Evil". Retrouvez-les sur cette machine de rêve et laissez-vous emporter par la fluidité des animations, la pureté des graphismes et la remarquable qualité du son numérique...

Votre attention est toute entière absorbée par des aventures étonnantes dont vous êtes partie prenante...

Avec le CD-I, l'interactivité commence à prendre tout son sens...

Et vous n'avez encore rien vu !

Combattez interactivement les forces du mal.



PHILIPS INVENTE POUR VOUS



PHILIPS



PHANTOM OF THE OPERA

CONFIGURATION MINIMUM : 386 25

EDITEUR : MICROPROSE
GENRE : AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
RAM : 1 MO
CONTROLE : SOURIS
SON : ADLIB SOUNDBLASTER ROLAND MT32
VIDEO : VGA

GRAPHISME	14
BRUITAGE	10
MUSIQUE	14
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	14
DURÉE DE VIE	15
ADAPTATION	5
ORIGINALITÉ	15

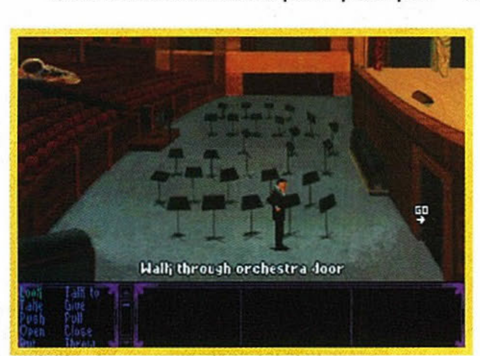
80%

cd rom PC

Tiré du célèbre roman, ce fantôme est un jeu curieux, plus proche de l'enquête policière que du véritable jeu d'aventure. Ici, vous incarnez un détective devant résoudre une affaire de meurtre. La chose se déroule suivant le système du QCM (Questionnaire à Choix Multiple), mais, hélas, une curieuse façon de procéder rend les dialogues assez pénibles. En effet, lorsque vous choisissez une question en cliquant dessus, celle-ci apparaît une seconde fois dans une fenêtre montrant, en vignette, votre portrait. Heureusement, petit plus par rapport à la version disquette rendant ce CD un peu moins aride, les personnages parlent réellement au moyen de voix digitalisées A l'opposé de jeux que l'on pourrait qualifier de dessins animés interactifs, Phantom of the Opera comporte un style de dessin très réaliste, et même si parfois les décors sont un peu arides, il émane de l'ensemble un charme suranné collant parfaitement au contexte du jeu. Un peu mollasson dans son déroulement, cette aventure est à réserver aux enfants sages qui ne seront pas gênés par l'absence totale d'humour de Phantom. Bref, voilà un jeu à l'image du bâtiment qui l'a inspiré : pesant, vieillot et un peu poussiéreux.

MOULINEX





CD VS DISQUETTES

Cette version CD est différente du jeu sur disquettes grâce à la présence de voix. Bel effort mais une petite séquence d'inroduction supplémenaire aurait été agréable. Je n'ose demander 10 ou 20% de jeu en plus. Bref, tout cela n'est pas très motivant.

note d'adaptation: 5/20

▲ L'animation des personnages est extraordinaire de fluidité et de réalisme.
▲ Les voix digitalisées sont de bonne qualité.
▲ Le thème est original et change de la production habituel.
▼ L'ensemble est un peu tristounet.
▼ Les "plus" de cette version CD se résument aux voix : c'est peu !

VU ET DISPO CHEZ FUTUR VISION

SPACE QUEST 4



EDITEUR : SIERRA ON LINE
GENRE : AVENTURE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE CD : 1
CONTROLE : JOYSTICK SOURIS CLAVIER
SON : ADLIB SOUNDBLASTER ROLAND MT32
VIDEO : VGA

GRAPHISME	14
BRUITAGE	15
MUSIQUE	16
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	15
DURÉE DE VIE	15
ADAPTATION	6
ORIGINALITÉ	14

85%

CONFIGURATION MINIMUM : 386 25

cd rom PC

SvncpeRW. Oups ! Si vous ne connaissez pas encore Roger Wilco, laissez-moi vous le présenter ! Ce héros intergalactique, au physique de jeune premier, est le plus fieffé crétin que l'on puisse rencontrer dans l'univers. Au terme d'une présentation hilarante permettant d'apprendre, entre autres choses, qu'à force de traîner dans les bars, on se retrouve dans Space Quest 12, c'est-à-dire véritablement en avance. Au cours de ce jeu burlesque, Roger va devoir retrouver la bonne époque, échapper à la police temporelle, mettre la main sur des disquettes volées, et découvrir celle qu'il épousera dans le futur. Jouant sur les paradoxes temporels, ce jeu permet de faire une incursion dans Space Quest 1. Comme il se doit, la séquence, hilarante, est à l'image du premier volet de la saga, c'est-à-dire en 4 couleurs EGA. Partout ailleurs, je vous rassure, les choses se passent en VGA 256 couleurs ! Cette version CD comporte, comme seule amélioration par rapport au jeu sur disquette, un son CD permettant d'entendre les personnages s'exprimer de vive-voix, et un fichier PIF destiné à faire tourner le jeu sous Windows en plein écran. SQ4 demeure un jeu excellent mais je crois hélas que la formule pourrait être inscrite en lettres d'or sur un monument dédié au CD ROM, il n'est pas nécessaire d'acheter ce jeu si vous possédez déjà la version disquette.

MOULINEX







CD VS DISQUETTES

Bon, c'est toujours ça de gagné, on entend enfin la voix de Roger Wilco. Cela dit, ce n'est pas suffisant pour motiver le joueur à acheter lecteur de CD et logiciels CD. Et ce n'est pas un ridicule fichier .PIF permettant de jouer sous Windows en plein écran qui changera les choses.

note d'adaptation:....................6/20

▲ C'est d'une drôlerie irrésistible et, bien qu'en anglais, assez facile à suivre.
▲ Le graphisme est toujours aussi beau, même si le jeu a plus d'un an.
▲ Les voix des personnages sont de bonne qualité et collent bien aux personnages.
▼ Seulement des voix supplémentaires, c'est peu pour motiver les fanas de la série.
▼ Le jeu sous Windows ne se fait pas en fenêtre, contrairement à d'autres titres de l'éditeur. Comme tous les jeux CD, SQ4 est trop cher.



RETOUR 2048 le distributeur spécialisé
ATARI
présente
JAGUAR™
LA CONSOLE DE JEUX LA PLUS PUISSANTE DU MONDE EN AVANT-PREMIÈRE
LA CONSOLE JAGUAR + 1 JEU = 1 790 F.
CONSOLE DE JEUX BASÉE SUR UNE ARCHITECTURE PARALLÈLE 64 BITS RISC
HAUTE VITESSE DE TRANSMISSION : 106,4 M° PAR SECONDE
PROCESSEUR GRAPHIQUE TRAITANT 27 MIPS COUPLÉ À UN BITTLER
PALETTE DE 16,7 MILLIONS DE COULEURS
TRAITEMENT DE 850 MILLIONS DE PIXELS / SEC.
EXECUTION DE 55 MILLIONS D'INSTRUCTIONS / SEC.
SON 16 BITS QUALITÉ CD STEREO
TECHNOLOGIE JPEG ET CINEPAK
EFFETS SPECIAUX CABLES HARD : MORPHISME, MAPPING, DEFORMATION, LIGHTING, TRANSPARENCE...
JEUX : CRESCENT GALAXY, TINY TOONS ADVENTURES, CYBERMORPH, RAIDEN, EVOLUTION DINO DUDES, ALIEN VS PREDATOR...
GAGNEZ UNE CONSOLE JAGUAR SUR 36 15 RETOUR 2048
LYNX
LA PREMIERE CONSOLE PORTABLE COULEUR 16 BITS
490 F.
NOUVEAUTES JEUX :
LEMMINGS .... 320 F.
PIT FIGHTER .... 390 F.
JIMMY CONNORS TENNIS .... 320 F.
DINOLYMPICS .... 320 F.
GORDO 106 .... 320 F.
POWER FACTOR .... 190 F.
RESERVEZ VOTRE CONSOLE JAGUAR DES MAINTENANT ET JOUEZ EN DECEMBRE
❑ Je joins un chèque ❑ Je joins un mandat postal ❑ Je paie par C.B : N°.. (date d'expiration C.B : ....)
Nom..............................Prénom..............................Adresse..............................
CP..............................VILLE.............................. Signature obligatoire :
DÉSIGNATION
TOTAL (+ FRAIS DE PORT 70 F.)
Pour tout savoir sur les disponibilités et les nouveautés, et pour commander par minitel 36.15 RETOUR 2048
ATTENTION JAGUAR QUANTITÉ LIMITÉE
RETOUR 2048 - 12, rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris - Tél. : (1) 43.38.76.48 / Fax : (1) 43.38.66.15

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 42
Recherche tous jx d'aventures sur A500 à bas prix. Contacter Fabien, au (16) 77 61 90 57 HR.

Département 62
Cherche Action Replay MK 3, pour A500. Contacter Bonnel Arnaud, Lycee Henri Darras, 62800 Lievin, ou aprè s18h, au (16) 21 44 54 24.

Département 72
Cherche Nbrx jx d'aventures Sierra, ou Lucas Art, ainsi que news sur Amiga. Contacter Ruddy Guilmin, 47 rue Gustave Courbet, 72100 Le mAns, ou au (16) 43 72 99 31.

Département 75
Ech. Vds. news et oldies sur A500/1200 à bas prix. Contacter Stéphane Legueret, 23 bis rue du Télégraphe, 75020 Paris.

Département 82
Ach. Lure of The tempress et le Manoir de Mortvielle. Contacter Bissay Daniel, Ave du pere Evariste Huc, 82160 Caylus.

Département 94
Ach. jx de roles sur A500 (oldies, ou news), sur Paris et sa région uniquement. Téléphoner après 20h, au (1) 49 79 04 07.

Contact

Département 6
Ech. démos Amiga. Contacter Guillot Pascal, poste restante, 06000 Nice, ou au (16) 93 92 50 03.

Département 11
Cherche contacts sur A500/1200 rapides et durables, posséde jx et utils. Contacter Alain Pou, 5 rue de Miralles, 11500 Quillan.

Département 13
Cherche contacts pour échanges de jx, Prgs divers pour A500 et 1200. Contacter Di Rocco Thierry, 75 Bd Jeanne D'Arc, 13005 Marseille, ou au (16) 91 48 39 01.

Département 13
Cherche contacts sur A500, pour échanger ou acheter news. Contacter Ozendo Guy, 36 avenue d'Haiti, 13004 Marseille.

Département 21
Ech. sources assembleur (DEVPAC) sur Amiga. Contacter Karim, au (16) 80 73 51 56.

Département 26
A500 cherche contact sympa pour échanger jx, posséde Nbrx jx. Contacter Lapoulle Thierry, 30 Rte de Chateauneuf, le Vercors N°1, 26200 Montélimar, ou au (16) 75 01 91 46.

Département 30
Cherche contact sérieux pour échange de jx et démos. Contacter Cedric Crespo, chemin du Viget, la colline 4, 30340 St Privat des vieux.

Département 33
A500/1200 cherche contact sérieux. Contacter Mounissens Siefried, 319 chemin de Pavin, 33140 Cadaujac.

Département 34
Cherche contacts sérieux sur A500, pour échange de jx et démos. Contacter Duffaud Adrien, Avenue du 8 mai 1945, 34660 Cournonterral.

Département 35
Cherche contact sur A500/1200, pour achat, vente ou échange de jeux, utils, démos... Contacter Tony Couapel, la haute forge, 35520 Melesse.

Département 50
Cherche contacts sympas sur A500/600, pour échange sérieux et radide, posséde Nbrx news. Contacter Marc, au (16) 33 42 20 18.

Département 54
DP Utils, et jx sur A1200. Contacter J Luc Berger, 56 BD des aiguillettes, 54600 Villiers les Nancy.

Département 57
Ech. ou Vds. jx sur Amiga 500 à bas prix. Contacter Guy Micelli, 14 impasse des Pinsons, 57690 Crehange.

Département 57
Vds. news sur A500/1200 et S Nes à bas prix. Contacter Vappiani Marc, 25 Boucle du Breuil, 57100 Thionville, ou au (16) 82 34 59 67 le week end.

Département 59
Cherche contact sérieux et sympa sur A500/600 pour jx. Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 27 81 96 91.

Département 59
Cherche contact sérieux pour échange A500 et ST, jx et utils. Contacter OlivierPh, 31 rue M Ravel, 59250 Halluin.

Département 60
Vds. Ech. news et oldies à bas prix sur A500. Téléphoner au (16) 44 69 01 46.

Département 62
Cherche contact sur A1200. Contacter Robert Frederic, 62 rue de Quiery, 62490 Vitry en Artois.

Département 68
Musicien sur Amiga, cherche contacts pour échange songs et samples, only legal stuff. Contacter Brand Christophe, 3 rue de Hirtzbach, 68130 Altkirch.

Département 72
Cherche contacts rapide et sérieux sur A500/1200. Téléphoner l asemaine et le matin le week end, au (16) 43 84 47 88.

Département 75
A500 + 1 Mo + Nbrx jx, cherche personnes qui m'aiderais dans mes débuts en programation. Contacter Louiset Cyrille, 73 rue de l'avenir, 76620 Le Havre.

Département 76
Cherche contacts sur Amiga, sur la région 76. Contacter Alexis, au (16) 35 69 50 66.

Département 77
Cherche contacts pour échange de jx et utils sur A500, posséde Nbrx news. Contacter Miguel, au (16) 64 41 84 33.

Département 78
A1200 cherche contact jx, musique, dessin sur A500/1200. Contacter Coursier Olivier, 14 allée de Normandie, 78200 Magnanville, ou au (16) 30 92 39 84.

Département 79
Recherche contact sur A500/1200, débutants bienvenus. Téléphoner au (16) 49 81 07 58.

Département 82
Vds. Ech. news et oldies sur A500 à bas prix. Contacter Barthere Pascal, 110 Bd B Doumerc, 82000 Montauban, ou après 18h, au (16) 63 66 53 20.

Département 85
Cherche contacts sérieux sur A500, utils et jx. Contacter Bruno, au (16) 51 22 31 65.

Département 87
Ech. jx, demos, utils, sur Pc/A500 et 12000 et sur S Nes. Contacter Joe Gregut, 16 au marie laurencin, 87280 Limoges, ou au (16) 55 39 43 24.

Département 91
Cherche contact sur Amiga 500. Contacter Bertaud David, 17 Ave Cambaceres, 91370 Verrieres le Buisson.

Département 94
Recherche graphiste motivé, pour création jeu héroic, fantasy sur A1200. Téléphoner après 19h, au (1) 45 90 69 50.

Département 99
Recherche contats sérieux sur Amiga 500/1200. Contacter BP 1590, 6000 Charleroi, Belgique.

Vente

Département 6
Vds. A600 HD + Nbrx disks + news + souris + manettes : 2000 Frs. Contacter Julien, sur Nice, au (16) 93 89 77 15.

Département 6
Vds. A500 2 Mo + lecteur Ext + digitaliseur sonore + cartouche Actio Replay 3 + synchro Express 3 + Nbrx jx : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 93 73 67 14.

Département 11
Vds. Night Breed et Global Effect : 150 Frs, Kind Words 3 : 400 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 68 93 55 42 HR.

Département 13
Vds. jx tous styles à bas prix. Contacter Thierry, au (16) 91 02 48 28.

Département 18
Vds. DD A500 (+), SCSI 52 Mo + 2 Mo Ram + Nbrx logiciels à bas prix. Contacter Arnaud le xeek end, au (16) 48 50 71 55.

Département 20
Vds. A500 + Nbrx jx avec Bte d'origine : 2500 Frs et SFC + 2 jx : 2000 Frs à débattre. Contacter Joel, après 18h, au (16) 95 20 70 81.

Département 21
Vds. news Amiga à bas prix. Contacter Thubauoin Nicolas, 211170 St Jean de Losne.

Département 22
Vds. Nbrx jx A500/1200 et jx S Nintendo à trés bas prix. COntacter David, au (16) 96 34 36 78.

Département 24
Vds. A500 + 1 Mo + Nbrx jx + joy : 1500 Frs à débattre, ou contre CD Rom Nec. Contacter Pascal, après 19h, au (16) 53 62 50 36.

Département 25
Vds. 7 jx originaux sur Amiga : 550 Frs, revues micro : 100 Frs les 6. contacter Boinot Alexandre, la Planée, 25160 Malbuisson, ou au (16) 81 80 91 97.

Département 27
Vds. A500, 1 Mo, Nbrx diks, manette, magazines : 2200 Frs à débattre, uniquement dans le 27. Téléphoner au (16) 32 49 25 70.

Département 29
Vds. A1200 + 1083S + PC880 B+ joystick + souris + jx + livres : 3500 Frs. Contacter Giani Jérome, 39 rue de Kerjestin, 29000 Dunkerque.

Département 34
Vds. A500 + Nbrx jx + joystick : 2100 Frs. Contacter Yannick, au (16) 67 95 39 60.

Département 35
Vds. A500 1 Mo + jx + 2 joys + souris : 1900 Frs. Téléphoner au (16) 99 38 75 94.

Département 37
Vds. news et oldies sur A500. Contacter Festa Stéphane, 34 rue Auguste Delaune, 38130 Echirolles, ou après 18h, au (16) 76 09 34 11.

Département 38
Vds. A600 + 4 jx + disks vierges + 3 Btes de Rgt + 2 joys : 1300 Frs. Contacter Johann, au (16) 76 30 76 03 ou 76 81 16 70 HB.

Département 39
Vds. Action Replay MK 3 500/500+ : 250 frs et jx S Nes. Contacter Emeric, après 18h30, au (16) 84 47 52 48.

Département 42
News et anciens pour A500/600/1200, jx et utils, éducatifs. Contacter De Souza Lebiternay, 42140 Grammond, ou après 20h, au (16) 77 20 75 91.

Département 49
Vds. A500 1 Mo + Lecteur Ext + carte son + imprimante + Nbrx disks + docs + revues + joysticks : 3200 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 41 80 40 14.

Département 52
Vds. jx Amiga à trés bas prix. Ech. Vds. sur ST. Contacter Olivier Runostadler, 23 rue St Vallier, 52000 Hamarandes, ou au (16) 25 03 74 61.

Département 57
Vds. jx pour A500. Contacter Pytewicz John, Station Total, rue Jean Burger, 57070 St Julien les metz.

Département 58
Vds. news pour A500/1200, jx sur S Nintendo. Contacter Modoux Jacques, le Bourg, 58800 Hery.

Département 59
Vds. A500 + Ext 1 Mo + 1 manette + souris + jx et utils : 1650 Frs. Contacter Xavier, uniquement dans le Nord, au (16) 27 27 36 26.

Département 59
Vds. jx originaux : Arkanoid 2 : 60 Frs, Flasback : 120 Frs, S Frog : 150 Frs. Téléphoner au (16) 20 53 42 13.

Département 62
Vds. logiciels A1200/600/500. Contacter Leroy Arnaud, 2 rue des Mathelins, 62840 Fleuraix, ou au (16) 21 27 62 14.

Département 62
Vds. Amiga + moniteur couleur 1063S + souris et tapis + péritel + Nbrx jx + joy + Bte de Rgt + livres : 3000 Frs. Contacter Pascal, au (16) 21 82 31 36.

Département 67
Vds. A500 1 mo + joy + Nbrx jx (Flashback...) + Nbrx utils + souris et libvres, prix a débattre, et cherche contacts sur A1200. Contacter Vincent, au (16) 88 92 58 61.

Département 68
Vds. A500 + Ext mémoire + Nbrx jx + joy + lecteur Ext + meuble : 3500 Frs + imprimante Canon BJ 10E : 750 Frs. Contacter Stépahne, après 18h30, au (16) 89 54 08 38.

Département 68
Vds. originaux sur Maiga. Contacter Leveque Daniel, 29 Rte de Niedrebruck, 68290 MAsevaux.

Département 69
Vds. A600 + Ext 1 Mo + souris + jx (8 mois de garantie) : 1600 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 72 38 01 79.

Département 72
Vds. news à bas prix, pour A500. Contacter Gregory Pousse, 4 rue de Norvege, 72100 Le Mans, ou après 19h, au (16) 43 72 20 80.

Département 73
Vds. pour Amiga, news et oldies à bas prix. Contacter Deliaux Dominique, Bat le mont Fauge N° 11, 73390 Chamoux sur Gelon, ou au (16) 79 36 44 85.

Département 75
Vds. A500 + moniteur + 2 éme lecteur + Sampleur + MK 3 + joys + Nbrx disks + revues : 4990 Frs. Contacter Ben, au (1) 42 28 14 09.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + docs + Nbrx jx : 1300 Frs. Contacter Laurent, sur Paris au (1) 49 27 41 15, ou su rBordeaux, au (16) 56 21 27 26;

Département 76
Vds. A500 + 1 Mo + Nbrx jx + 2 joys + souris + Bte de Rgt : 1500 Frs. Contacter Mohamed, après 20h, au (16) 35 61 35 27.

Département 77
Vds. jx A500 : Kick Off, Apydia, Ninja Warriors, S of the Beast... 50 Frs, ou contre 10 jx Nec + 3 ou 4 jx. Contacter Layechenadji, au (16) 64 68 16 73.

Département 77
Vds. jx et utils Amiga à prix sympa. Contacter Emmanuel, au (1) 60 20 95 69.

Département 78
Vds. A500 1.3, 1 Mo + péritel + souris + joy + 3 jx : 900 Frs. Téléphoner au (16) 39 66 00 46.

Département 78
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Nbrx jx + souris + 2 joys + horloges : 1500 Frs. Contacter Jeremy, au (1) 39 71 01 46.

Département 78
Vds. A500+, Nbrx jx + 2 joys + souris + docs : 1000 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 39 69 19 57.

Département 82
Vds. trés Nbrx jx news et oldies sur A500, dans toute la France. Contacter Jouette FAbien, 13 Ave du 11 éme RI, 82000 Montauban, ou au (16) 63 63 73 12.

Département 83
Vds. A500+ DD 100 Mo, 2 Mo Ram + softs (Kick Star 1.3 2.04) : 4000 Frs. Contacter Mr Bregeon, 246 rue St Quentin, 83100 Toulon.

Département 85
Vds? jx originaux : 80 Frs. Téléphoner après 21h, au (1) 45 86 51 28.

Département 86
Vds. A2000 : 2000 Frs + 8 jx GB. Contacter Brice, au (16) 49 55 03 26.

Département 88
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 400 Jx +2 arcades power stick + tablette pour Tv + souris + 3 Btes de rangement : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 29 65 09 40.

Département 90
Vds. A500 + 1 Mo + lecteur Ext + Tv + joys + Nbrx disks + souris + imprimante : 2000 Frs. Contacter Pascal, après 18h, au (16) 84 21 77 94.

Département 91
Vds. A500 + Ext 512 Ko + joysticks + souris + moniteur + 50 jx : 2000 Frs, livraison possible. Téléphoner au (16) 69 89 14 33.

Département 91
Vds. moniteur couleur standar14 pouces, compatible consoles/Amiga/Atari : 800 Frs. Téléphoner au (16) 69 80 77 19.

Département 92
Ech. Vds. nouvautés sur Amiga. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 93
Vds. A500 1 MO, écran couleur, souris, revues, 2 joys, jx : 2200 Frs et Cpc 6128couleur : 400 Frs. Contacter Alain, au (1) 43 84 77 56.

Département 93
Vds. A1200 + drive Ext + 2 joys + tapis + cables + disks : 2500 Frs. Contacter Jerome, au (1) 48 55 14 21.

Département 93
A600 + Ext - Horloge 1 Mo + kit V 1.3 + Bte de Rgt + disks + souris + manuel : 1500 Frs. Contacter Sébastien, après 18h, au (1) 48 31 08 51.

Département 93
A2000 + 2 éme lecteur + moniteur 1084S + souris + Nbrx jx + Btes de Rgt + revues : 4300 Frs à débattres. Téléphoner à partir de 20h, au (1) 49 36 09 73.

Département 94
Vds. A500+, moniteur 1084S + Nbrx jx, joy et souris : 3000 Frs. Contacter Ricj-hard, au (1) 48 99 88 79.

Département 94
Vds. A1200 + Nbrx jx + joy + mags, prix à débattre. Contacter Cedric, au (1) 49 30 27 58.

Département 95
Vds. A500 2 Mo + DD 20 Mo + souris + 2 Joy + Nbrx jx originaux : 4000 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 39 98 07 58.

Département 95
Vds. Amiga CDTV CD Rom + lecteur 3'' + clavier + télécommande infra rouge + écran stéréo couleur + jx : 3500 Frs à débattre, sous garantie. Téléphoner au (16) 34 70 99 13.

Atari

Contact

Département 50
Cherche contacts ST sympas, pour échange sérieux, et rapide de news, oldies... Contacter J MArc, au (16) 33 07 18 71.

Département 51
Ech. jx sur ST et cherche livre de programmation en assembleur. Téléphoner au (16) 83 98 21 25.

Département 51
Ech. Vds. jx, news sur ST, et cherche news sur Mac. Contacter Lobster, Cidex 15, 51160 Germaine.

Département 62
Cherche contacts sympas sur 1040 STE, pour échange de news. Contacter Nicolas Pardieu, Slon Martine, 86 rue Francois Brasme, 62160 Bully les Mines.

Département 75
Enfin un vrai catalogue de DP sur Atari. Contacter Gamme NBC, 49 rue de la goutte d'or, 75018 Paris.

Département 77
Cherche contacts sur ST, posséde Nbrx news, et vends lecteur Ext : 300 Frs. Contacter Kristo, après 18h, au (16) 64 29 11 59.

Département 78
Cherche contact ST débutants bienvenus, vends Lotus 3, compil The Dream Team, avec Bte et dosc : 120 Frs pce, ou 200 Frs les 2 àdébattre. Contacter Lagache Guillaume, 16 Ave Rolland Garos, 78190 Velisy

Vente

Département 13
Vds. M1 Tank Platoon et Midwinter (originaux) : 150 Frs pce. Contacter Patrice, au (16) 42 89 02 45.

Département 24
Vds. 50 originaux sur ST (Btes et docs), ou contre console + jx, et 4 jx GG : 300 Frs, ou contre 2 jx MD. Contacter Michel, au (16) 53 09 81 59.

Département 27
Vds. unité central Atari Mega 4 + DD Megafile 60 Mo + Interface imprimante : 4200 Frs. Contacter Jean, au (16) 32 39 14 63.

Département 29
Vds. 520 STE 2 Mo + écran + Nbrx jx et utils + lecteur Ext + 5 joysticks + souris : 4000 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 98 39 04 89.

Département 30
Vds. sur ST : Jim Power : 100 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 84 46 04 50.

Département 31
Vds. 1040STE + écran couleur + 2 souris + Trackball + Nbrx jx et utils + Btes de rangement + 3 joys + antivirus, GFA, Neo PAO : 4900 Frs. Téléphoner au (16) 61 54 160 6.

Département 51
Vds. jx à bas prix sur STE/F. Contacter Eric Konstanty, 42 rue d'haussignemont, 51340 Blesme.

Département 59
Vds. 520 STF + souris + moniteur couleur + 2 joys : 2500 Frs. Contacter Eddy, au (16) 20 48 80 87.

Département 59
Vds. pour 520/1040 STF, jx et docs à bas prix, et recherche pages 76 à 100 de la doc M1 Tank Platon. Contacter Bultez Jose, 33 rue de la moissonniere, 59640 Dunkerque.

Département 62
Vds. 1040 STE + souris + joy + Nbrx jx : 900 Frs. Téléphoner au (16) 21 82 15 94.

Département 62
Vds. 520 STF + moniteur couleur + imprimante + Nbrx jx. Contacter Sébastien, aiu (16) 21 58 75 22.

Département 70
Vds. 520 STF + souris + Joystick + Nbrx jx : 1500 Frs. Contacter Fabien, au (16) 84 49 22 85.

Département 75
Vds. 520 STE + joy + souris + livres + revues + utils + cables + jx. Téléphoner au (1) 42 80 24 90. 76.

Département 78
Vds. jx originaux sur STE à partir de 25 Frs. Contacter Geram Francois, 27 rue Rieussec, 78220 Viroflay.

Département 78
Vds. 520 STE + Ext 1 Mo + souris et tapis + joystick + jx : 2000 Frs. Contacter Boris, au (1) 39 70 41 06.

Département 81
Vds. STE couleur + 2 joys + souris + jx et utils : 5500 Frs. Contacter Gabriel Vignes, 20 rue plaine St Martin, 81000 Albi.

Département 84
Vds. jx originaux sur STE, de 50 à 100 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 90 40 07 78.

Département 91
Vds. 520 STF DF + 1 Mo + souris neuve + joystick + Nbrx logiciels/jx et livres Atari = 1000 Frs. Téléphoner au (16) 60 15 24 70.

Département 92
Vds. 520 STE + moniteur couleur + 2 joys + Nbrx jx + revues + meuble + souris : 2500 Frs. Téléphoner au (1) 45 34 40 58.

Département 92
Vds. jx : Test Drive 2, Moktar, Baby Jo... de 20 à 75 Frs. Contacter Camille au (1) 47 90 10 68.

Département 93
Vds. 520 STF + originaux (Maupiti, Deluxe Paint) + livre du graphiste + disks : 1300 Frs. Contacte Alexandre au (1) 43 08 87 85.

Département 94
Vds. 1040 STF + moniteur couleur : 1000 Frs, 520 STE + moniteur couleur + jx : 1500 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 48 52 48 34.

Département 95
Vds. 1040 STF + écran couleur + imprimante + TTx, tableur, jx + souris : 4300 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 30 31 21 16.

Autres

Achat

Département 94
Ach. lecteur disks 1541, pour Commodore 54, faire offre. Contacter Jean Christophe, l'aprés midi, au (1) 46 80 01 17.

Contact

Département 31
Mac, échange jx, utils (originaux, Dompubs). Contacter Olivier Vuillemain, 28 rue du Pic du Lanous, 31500 Toulouse.

Département 50
Cherche contact avec membre de Intrix. Contacter Larosse Vivien, La cour Hebert, 50200 Heugueville, ou ua (16) 33 46 72 54.

Département 78
Stickworld N° 3 dispo dés le 15 novembre. Contacter Bigfleau sur 3615 JOYSTICK.

Vente

Département 13
Vds. jx S Nes : Zelda 3, Parodius... 350 Frs pce, et jx Nes : Zelda 1 et 2, Tetris... 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 42 06 12 43.

Département 17
Vds. 20 Joysticks 5 Frs pce + 124 Pin's Pub : 5 Frs pce, ou le tout 100 Frs + 15 livres 5 Frs pce, ou 60 Frs le tout, ou l'ensemnle : 580 Frs. ContacterDiet Sebastien, au (16) 46 06 71 93.

Département 29
Vds. GB + 6 jx + adaptateur secteur + ecouteur et cable Link : 900 Frs, valeur 2500 Frs. Téléphoner au (16) 98 04 97 70.

Département 42
Vds. Neo Geo + 2 manettes + M CArd + 2 manettes : 1300 Frs, et jx : Sengoku 2 : 850 Frs, Art of Fighting : 850 Frs et ancien jx de 450 à 500 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 77 22 02 70.

Département 54
Vds. Synthe AZ7500 Stéréo, 32 inst Pcm, 24 accompagnements, 6 pads, tous midi + cables : 900 Frs, et cherche contacts sur A1200, pour achats ou échanges. Téléphoner au (16) 82 20 95 19.

Département 56
Vds. S Nintendo + Axelay et Unsquadron + 3 manettes, prix à débattre. Contacter Frederic, au (16) 97 34 45 74.

Département 59
Vds. Bob S Nes : 300 Frs, Jurrasic Park GG : 200 fRs, B Fight Neo Geo : 400 Frs, California Games Nes : 150 Frs, lot de 5 super jx Nes : 500 Frs, et original Body Blows : 100 Frs. Téléphoner au (16) 20 81 02 46.

Département 68
Vds. 25 jx Nec (carte) (FMT, FS...), Lynx 2 + 1 jeu : 600 Frs, jx Nec : 200 Frs pce. Contacter Christophe Urbain, 12 rue de la Weiss, 68125 Houssen, ou après 20h, au (16) 89 24 14 03.

Département 75
Vds. S Nintendo + 10 jx + adaptateur + 1 manette + Btes de Rgt : 3000 Frs. Contacter Benjamin, à partir de 18h30, au (1) 45 42 60 40.

Département 77
Vds. GG + 4 jx + Master Gear + adaptateur secteur + sur MS : Sonic 2 : 900 Frs. Contacter Nay Benjamin, 1 allée Nicolas de Stael, 77000 Melun, ou au (1) 64 39 35 29.

Département 77
Vds. J Madden 92 pour MD : 180 Frs. Contacter Clément, région parisienne uniquement, au (1) 60 08 10 91.

Département 88
Vds. SF 2 : 390 Frs, S Star Wars : 360 Frs, M Kart : 360 Frs, Joy Fantastik : 250 Frs, et sur A500 originaux 50 Frs pce. Contacter Yann Bedel, au (16) 29 65 16 00.

Département 91
Vds. sur S Nintendo : Mario 4 : 370 Frs, ou contre autres jx. Contacter Fabien, après 18h, au (16) 69 42 94 56.

Département 91
Vds. cables pour relier n'importe quelle console, ou micros sur moniteur Amstrad Cpc : 100 Frs. Téléphoner au (16) 69 89 14 33.

Département 92
Vds. console Nes + 2 manettes + 7 jx : 950 Frs à débattre. Contacter Nathalie, après 19h, au (1) 47 81 67 85.

Département 93
Vds. Neo Geo + 3 jx + 2 manettes + M Card : 3000 Frs à débattre, et 520 STF + 2 Mo + moniteur + jx + manettes : 2000 Frs. Téléphoner au (1) 48 47 32 90.

Département 93
Vds. GB + Tetris + cable : 250 Frs, 4 jx : 150 Frs pce, lampe pour écran : 50 FRs, boitier rigide : 50 Frs, pochette 50 Frs, ou le tout 1000 Frs (valeur : 1830 Frs). Contacter Eric, au (1) 43 00 06 38.

Cpc

Département 13
Vds. Cpc 6128 couleur + disks : entre 750 et 1250 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 98 55 41 79.

Département 28
Vds. Cpc 6128 + jx + moniteur couleur + manette + utils + Kit de téléchargement + Copilock 6.0 + manuels : 1300 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 37 81 19 10.

Département 33
Vds. clavier Cpc 6128 + Nbrx jx + joy : 500 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 56 88 82 57.

Département 51
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + joystick + Nbrx jx + Tuner Tv : 2500 Frs. Contacter Sylvie, à partir de 20h, au (16) 26 58 82 49.

Département 75
Vds. jx de simulation de Bridge sur Cpc 6128, neuf : 120 Frs, avec notice et boite d'origine. Contacter Romain, au (1) 44 41 44 42.

Département 78
Ech. originaux sur Pc, et vends S Nintendo + jx, GB + jx. Contacter Jean Paul Peschet, CES C de Vivonne, 78120 Rambouillet, ou au (1) 34 84 03 52.

Département 93
Vds. Cpc 6128+ couleur + Nbrx jx + 2 joysticks + magazines : 2000 Frs. Contacter Mathieu, le soir, au (1) 48 61 28 13.

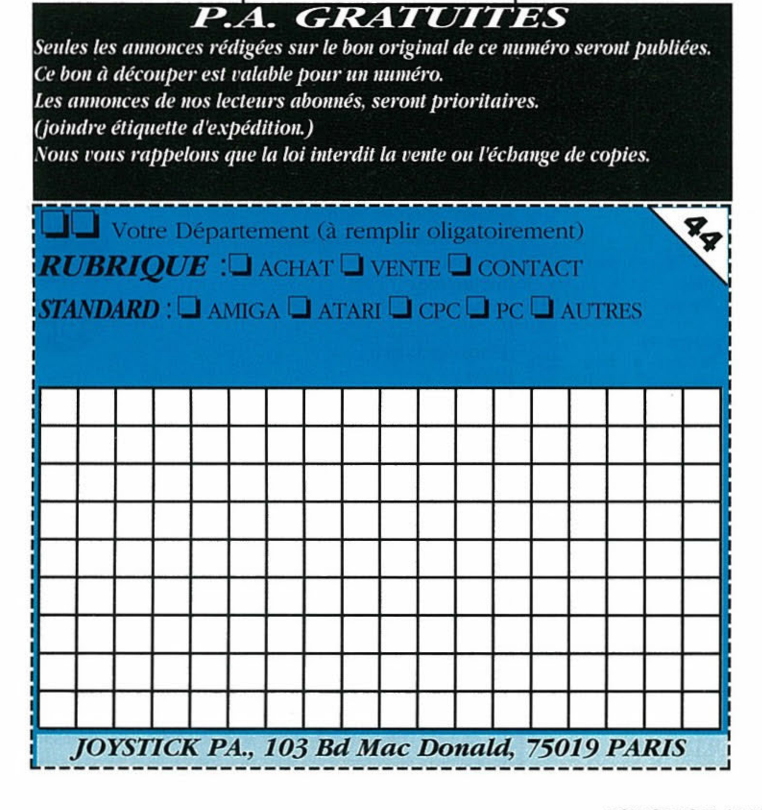
Pc

Achat

Département 68
Cherche jx sur Pc 3"". Contacter Laurent Le Baler, 17 rue du paradis, 68300 St Louis.

Contact

Département 27
Cherche contacts sérieux sur Pc, news, utils, débutants bienvenus. Contacter Pekar Chris, 21 rue St Martin, 27950 St Marcel.



PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 38
Fanzine gratuit, pour tous ceux qui aiment programmer en Basic sur Pc. Contacter Pierrick, après 17h, au (16) 76 52 47 44.

Département 40
Cherche contacts sérieux et sympas sur 386/486, Nbrx jx, news et utils. Contacter Christophe Boaglio, 16 avenue St Vincent de Paul, 3 éme etage, 40100 Dax.

Département 53
Cherche contacts sur Pc. Ach. et Vds. Contacter Schmidt Pascal, 45 avenue de Lorraine, 57800 Merlebach, ou au (16) 87 04 89 11.

Département 59
Cherche contacts sympa et rapide sur Pc 3". Contacter Lanfort Christian, entrée 1 Appt 3, Res Verley, 59300 Valenciennes.

Département 60
Cherche contacts sur Pc et Amiga, pour échange (386 mini et 3"). Contacter Cedric Bouvier, 24 avenue Amelie, 60500 Chantilly.

Département 60
Cherche contacts sérieux sur Pc 486, posséde Nbrx news et utils. Contacter Olivier Occelli, 17 rue Hotel Dieu des marais, 60300 Senlis, ou vers 17h, au (16) 44 53 22 70.

Département 67
Cherche contacts sérieux et rapides sur Pc. Contacter Hiegel Frederic, 11 Rte de Hohengoeft, 67310 Wasselonne, ou ua (16) 88 87 01 34.

Département 70
Cherche contact sur CD Rom Pc, et vends jx et utils récents. Contacter Decrion Christophe, 17 rue du Grand Coteau, 70000 Frotey les vesoul.

Département 75
Ech. Vds. jx sur Pc Amiga, S Nes. Contacter Mohamed, au (1) 42 06 56 02.
48 71.

Département 77
Cherche contacts sur Pc, pour échange de news. Contacter Couval Denis, 16 rue des limons, 77450 Code Ste Libraire.

Département 88
Cherche contact sympa sur Pc et Amiga, pour échange de jx et utils. Contacter Toussaint Fabrice, le Seneçon, 88210 Senones, ou le soir, au (16) 29 57 62 71.

Département 95
Ech. Indy 4, Gobelins 2, Alone, contre Syndicate, U Underworld 2, Lemmings 2. Contacter Fabrice, entre 18 et 21h, au (16) 39 47 60 34.

Vente

Département 2
Vds. disks HD vierges Verbatim sous emballage 6 Frs à débattre, et jx MD de 100 à 150 Frs pce. Contacter Jeremy, au (16) 60 04 34 60.

Département 6
Vds. Pc 286 10 MHz, DD 40 Mo + 640 Ko + VGA 256 couleurs + 3" + souris + utils : 2500 Frs, et jx : Flashback + Rise of the Dragon et A World : 450 Frs. Téléphoner au (16) 93 90 25 32.

Département 19
Vds. S Soccer 92/93 : 195 Frs, ou contre Goal. Contacter Besanger Stéphane, 6 allée des pins Grauliére, 19360 Cosnac.

Département 21
Vds. carte mére 286 16 Mhz, avec carte vidéo 350 Frs + 2 Btes de rgt disks 50 Frs les 2. Contacter Bugnot Noel, 9 rue Gaston Roupnel, 21200 Beaune, ou au (16) 80 24 91 73.

Département 26
Vds. jx et utils sur Pc. Contacter Franquin Olivier, 6 cité parc des chaprais, 25000 Besancon.

Département 37
Vds. Pc 386 DX 33 128 Ko cache + 4 Mo Ram + DD 85 Mo + 3" + S Blastre 2.0 + SVGA 1 Mo Trident + CD Rom Sony 541 + Win 3.1 + Excel 4... : 9000 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 47 61 35 33.

Département 38
Vds. originaux Pc : X Wing, Privater, Dune 2, SQ 5 vf, S Commander, Syndicate, KQ 6, Field of Glory. Contacter Franck, au (16) 76 25 00 57.

Département 41
Vds. softs sur Pc, Amiga, S Nes, et cherche démos sur Amiga. Contacter Sicte Christian, 19 rue de Lorraine, 44210 Pornic, ou au (16) 40 82 41 76.

Département 42
Vds. 386 SX 25 4 Mo, DD 130 Mo, lecteurs 3et 5" + Nbrx jx + souris + Dos 6.0 + Win 3.1 : 8000 Frs, et jx originaux : Alone, Ween, Lost : 200 Frs pce. Contacter Remy, au (16) 77 68 13 15.

Département 44
Vds. Pc portable Amstrad Alt 286 et Nbrx logiciels : 5500 Frs ferme. Téléphoner le soir, au (16) 40 05 01 21.

Département 44
Club vends et échange jx occases et neufs (Day of Tencaccle, M Island 2...) : 200 Frs. Contacter Casalta Bastien, 26 rue des roses, 44100 Nantes.

Département 47
Vds. Pc 386 DX 40, DD 85 Mo, 4 Mo Ram, écran et carte SVGA, cache 128 Ko, Dos 5.0, Nbrx jx et nexs : 7200 Frs à débattre. Contacter Raphael, au '16) 53 94 47 02.

Département 54
Vds. Pc 286 12 Mhz, DD 170 Mo, 2 lecteurs, écran VGA couleur, souris Dos 6.0, Win 3.1... + jx : 7800 Frs, imprimante Oki 183 : 900 Frs. Téléphoner au (16) 93 47 58 99.

Département 57
Vds. Pcf 486 DX 33, 4 Mo Ram, DD 85 Mo + S Blaster Pro 2, 2 drives, écran & carte SVGA + Tower + joy + souris et Nbrx logiciels : 9500 Frs. Contacter Abbes, au (16) 87 03 45 51.

Département 59
Vds. S Blaster 2.0 : 500 Frs. Contacter Yann, au (16) 28 25 34 14.

Département 59
Vds. jx Pc originaux : 250 Frs pce : F 15 Eagle, Inca... Téléphoner après 20h, au (16) 20 07 99 40.

Département 60
Vds. pour Pc carte mére 486DX 33 : 3500 Frs à débattre. Contacter Bruno, au (16) 44 49 13 66.

Département 67
Vds. Pc 1512 écran CGA + joystick + souris + Nbrx disks + logiciels de dessin et de parole : 2000 Frs. Contacter Burg Christophe, 24 rue du Bernstein, 67600 Selestat, ou au (16) 88 92 95 45.

Département 69
Vds. Nbrx Gifs tous styles, 5 Frs le disque. Contacter Ludovic Chirol, 124 rue Abbe Donnet, 69400 Villefranche.

Département 69
Vds. et Ech. Nbrx jx : Lost in the Time, Comanche, X Wing, Dune 2, KGB, SF 2 + utils et autres news. Contacter Alexandre, après 18h, au (16) 78 67 56 96.

Département 72
Vds. jx Pc et Amiga. Contacter Piron Frederic, 189 Bd la petite vitesse, 72200 la Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 75
Vds. 386 DX 40, 4 Mo, DD 106 Mo, SVGA 1 Mo, 2 lecteur, moniteur SVGA, S Blaster Pro, jx et utils : 9000 Frs. Contacter Michel, au (1) 42 00 23 81.

Département 75
Vds. 386 DX 33, DD 105 Mo, SVGA, SB Pro + Nbrx jx (S Comander, Syndicate, Comanche...) : 7000 Frs. Contacter Christophe, au (1) 45 12 92 16.

Département 82
Vds. news Pc et ST à prix sympas. Contacter Dugas Bruno, 20 rue Fourchue, 82000 Montauban, ou au (16) 63 20 34 84.

Département 91
Vds. Pc XT 640 Ko, DD 20 Mo, moniteur + carte VGA, souris et tapis, carte son, joystick, Nbrx jx et utils, Bte de rangement, docs et meuble : 5000 Frs. Contacter Frederic, au (16) 64 58 73 23.

Département 91
Vds. pack de 30 jx de qualité en VGA : 390 Frs. Téléphoner au (16) 64 93 12 83.

Département 91
Vds. Pc 286 16 Mhz, 1 Mo Ram, DD 40 Mo, VGA, carte compatible Adlib 3", Dos 3.3, souris, joystick, moniteur VGA couleurs + 9 jx : 7000 Frs. Contactef Marc, au (16) 64 48 05 72.

Département 92
Vds. PS 2, 386DX 20 + 387, 14 M, DD 120 Mo, 2 lecteur, VGA, 8541A, écran 16", S Blastre, souris, ultima 1-6, U W 1 et 2 : 14000 Frs. Contacter Gilbert Rouquie, le soir ou week end, au (1) 47 08 24 46.Département 92
Vds. carte son Covox S MAster+ : 300 Frs. Contacter Michael, au (1) 46 48 96 83.

Département 92
Ech et vente de nouvautés sur Pc. Contacter Michel Chen, au (1) 47 76 14 31.

Département 92
Vds. carte mére 386 SX 16, 1 Mo Ram, carte VGA 512 Ko, extensible à 1 Mo, prix sacrifieé. Téléphoner au (1) 46 60 31 56.

Département 92
Vds. Pc 1640 + moniteur couleur + DD 20 Mo + utils + carte son : 2800 Frs. Contacter Cyrille, au (1) 47 37 67 91.

Département 93
Vds. carte graphique Orchid Pro 2S 3200 couleur, carte S Blaster 2, lecteur CD Rom interne + 1 CD : 2300 Frs, vente séparée possible. Téléphoner après 20h, au (1) 40 11 26 43.

Département 93
Vds. jx sur Pc et Amiga. Contacter John, au (1) 48 33 04 38.

Département 93
Vds. Nbrx matériel, pour Pc : Carte 486 DX 50 : 2700 Frs, Sound Galaxy NX Pro : 600 Frs, Simm 1 Mo : 300 Frs.... Contacter David, après 18h, au (1) 40 11 75 02.

Département 93
Vds. ou Ech originaux Pc : Syndicate, Stricke Commander, Xwing... Téléphoner au (1) 43 08 87 85.

Département 93
Vds. jx Pc à bas prix. Contacter Grall Christophe, 16 placce de l'orangerie, 93390 Clichy sous bois, ou au (1) 43 30 90 95.

Département 93
Vds. jx à trés bas prix sur Pc. Contacter Bajolais fabrice, 25 avenue des Chevrefeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 93
Vds. jx sur Pc. Contacter Caeyman JN, 21 avenue du Mont d'Est, 93160 Noisy le gRand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 93
Vds. jx Pc à bas prix. Contacter Grall Christophe, 16 place de l'orangerie; 93390 Clichy sous Bois, ou au (1) 43 30 90 95.

Département 94
Vds. DD 80 Mo format 3"" : 1000 Frs. Contacter Dominique, au (1) 45 69 52 34.

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000F., locataire-gérant, RCS PARIS B391341526
Siège social: 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 38 38. Fax: (1) 40 35 16 47.
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)

Directeur de la publication
Christian LEVENEUR
Directeur de la rédaction
Marc ANDERSEN
Rédacteur en chef
Claude LUCAS

Chef de rubrique (Preview UK)
Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA:
Andrew Burgess
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy
Coordination technique
Daniel LAURO (Danbiss)

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek De La Fuente, Moulinex, Seb, Calor, Lord Casque Noir et Pinky.
Traduction : Sébastien Hamon et Pinky.
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon), "150" (Vincent) et Pinky (Jérôme Bonnet).
JEUX CRACK
Tonton Stéphane

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos, Nathalie Pezzoli, Fabienne Vitiello, Michel Desangles
Secrétariat
Laurence GEUFFROY
Chef de Publicité
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva
Tel: 44 89 44 89
Vente
EDIVENTE
Numéro vert: 05 38 40 10

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Animateur
Tefal

DIFFUSION CONTROLE
OJD

Photogravure
RPM
PPO
INTEGRAAL
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrations de couverture
REBEL ASSAULT © LUCASARTS
JURASSIC PARK TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'interieur du magazine et un encart publicitaire non folioté entre les pages 34 et 35.



ALONE IN THE DARK

WARNING !

VOUS ÊTES SEUL...
SEUL DANS LES TENÈBRES.

ET IL VOUS RESTE
MOINS DE 30 JOURS
POUR SORTIR DE DERCETO.*

PASSÉ CE DÉLAI,
VOUS DEVREZ AFFRONTER
LE GANG DE ONE EYE JACK.**

ET VOUS SEREZ
DE NOUVEAU SEUL...
SEUL DANS LES TÉNÈBRES.

*ALONE IN THE DARK
(GRATUIT : JACK IN THE DARK)
**ALONE IN THE DARK 2
(Sortie fin Novembre)

36 68 30 20

Si vous n'arrivez toujours pas à sortir de DERCETO, si vous avez envie de gagner des jeux de cartes ALONE IN THE DARK 2 (série limitée) ou des logiciels JACK IN THE DARK, composez le 36 68 30 20.



3615 INFOGRAMES







Le magazine TILT a dit :

"T.F.X. rentrera au Panthéon des meilleurs simulateurs".

Le magazine Génération 4 a dit :

"T.F.X. est incroyable !

Le travail effectué sur T.F.X. est monumental.

Le réalisme vous prendra aux tripes.

C'est tellement parfait...."

Le magazine JOYSTICK a dit :

"c'est du grand art. T.F.X. s'annonce comme un très grand simulateur de combat".





T.F.X. la nouvelle merveille des auteurs de EPIC.

T.F.X. est le plus grand simulateur de combat jamais réalisé.

Vous évoluez dans un paysage en 3-D révolutionnaire.

Pour vos missions vous pouvez choisir un des 3 avions les plus perfectionnés :

Eurofighter 2000

F-22 Lockhead

F-117 Stealth (l'avion furtif).

PC & COMPATIBLES . PC CD-ROM . AMIGA 1200 . CD32

DIGITAL IMAGE DESIGN



DIGITAL IMAGE DESIGN

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573